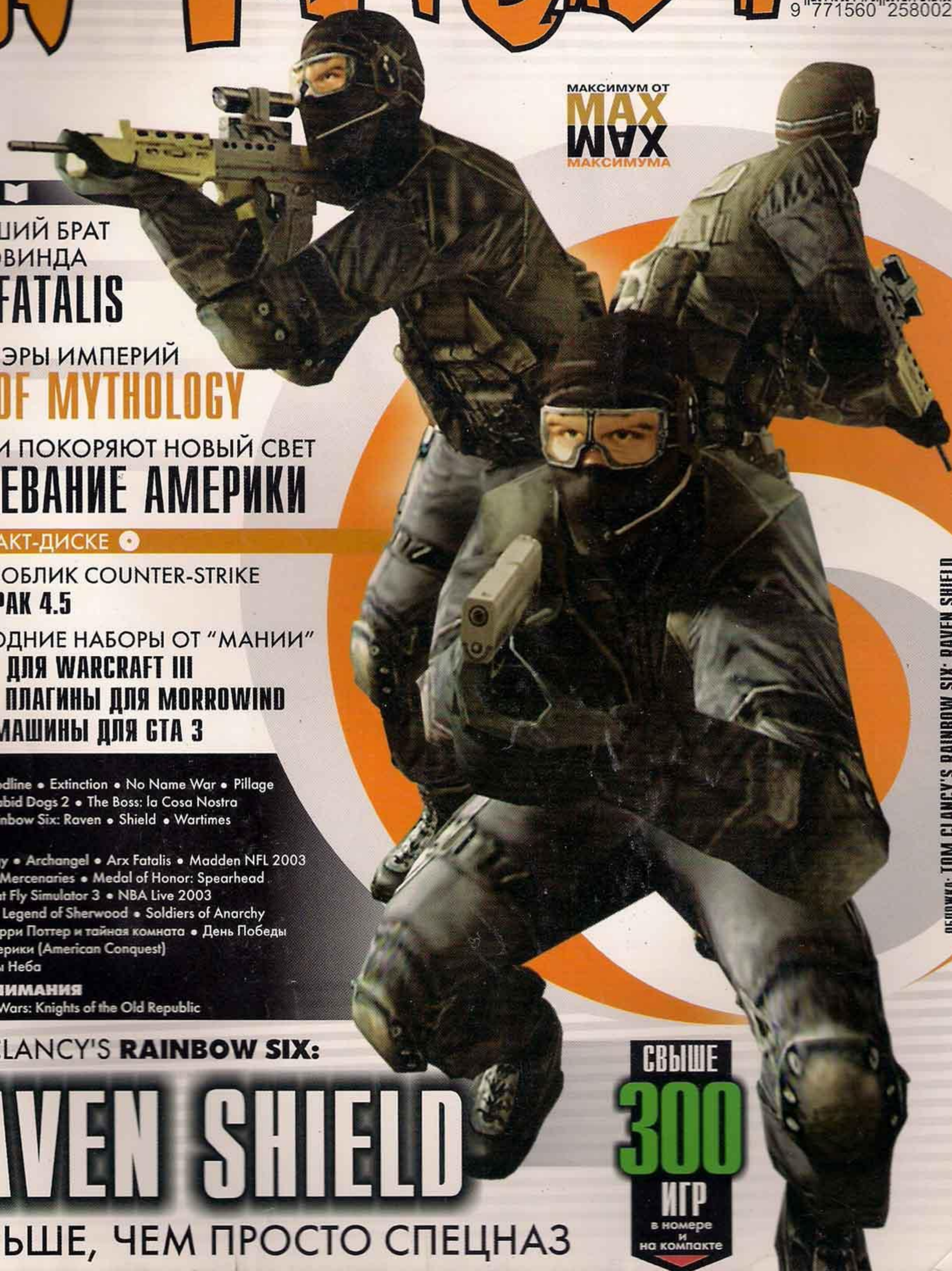


ИГРОМАНИЯ

01 (64) 2003

ISSN 1560-2583



МАКСИМУМ ОТ
MAX
МАКСИМУМА

В НОМЕРЕ

МЛАДШИЙ БРАТ
МОРРОВИНДА
ARX FATALIS

МИФЫ ЭРЫ ИМПЕРИЙ
AGE OF MYTHOLOGY

КАЗАКИ ПОКОРЯЮТ НОВЫЙ СВЕТ
ЗАВОЕВАНИЕ АМЕРИКИ

НА КОМПАКТ-ДИСКЕ

НОВЫЙ ОБЛИК COUNTER-STRIKE
ACTION PAK 4.5

НОВОГОДНИЕ НАБОРЫ ОТ "МАНИИ"
30 КАРТ ДЛЯ WARCRAFT III
ЛУЧШИЕ ПЛАГИНЫ ДЛЯ MORROWIND
НОВЫЕ МАШИНЫ ДЛЯ GTA 3

ЖДЕМ

Abducted • Bloodline • Extinction • No Name War • Pillage
Psychotoxic • Rabid Dogs 2 • The Boss: la Cosa Nostra
Tom Clancy's Rainbow Six: Raven • Shield • Wartimes

ИГРАЕМ

Age of Mythology • Archangel • Arx Fatalis • Madden NFL 2003
MechWarrior 4: Mercenaries • Medal of Honor: Spearhead
Microsoft Combat Fly Simulator 3 • NBA Live 2003
Robin Hood: The Legend of Sherwood • Soldiers of Anarchy
WWE Raw • Гарри Поттер и тайная комната • День Победы
Завоевание Америки (American Conquest)
Штурм: Солдаты Неба

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

Doom III • Star Wars: Knights of the Old Republic

TOM CLANCY'S **RAINBOW SIX:**

RAVEN SHIELD

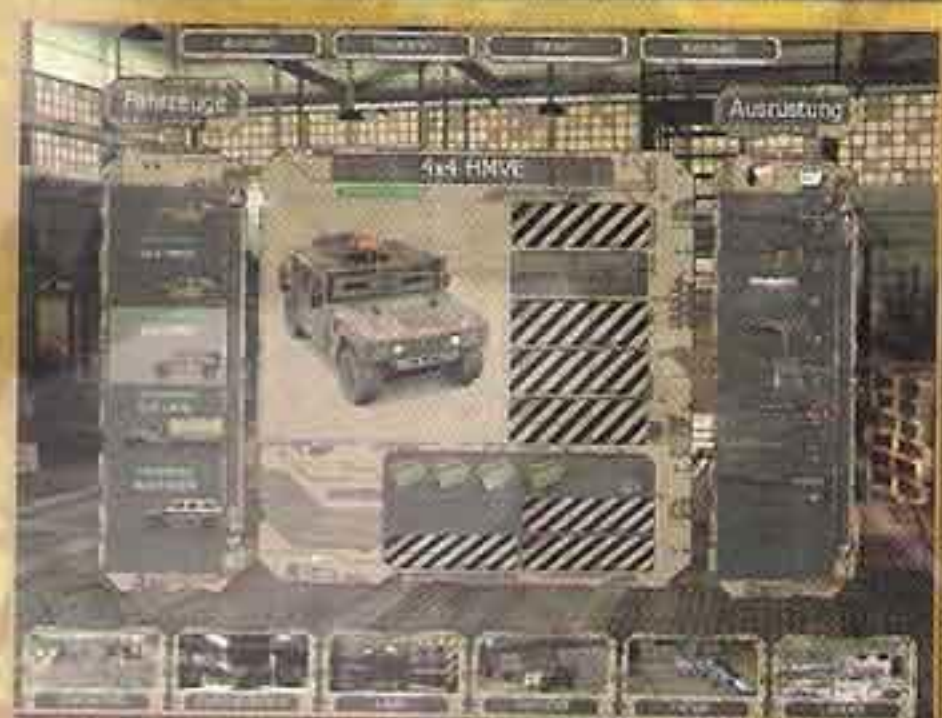
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО СПЕЦНАЗ

СВЫШЕ
300
ИГР
в номере
и на компактe

ОБОЛОЖКА: TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: RAVEN SHIELD

3D-СТРАТЕГИЯ СЛЕДУЮЩЕГО ПОКОЛЕНИЯ

СОЛДАТЫ АНАРХИИ



- тактические действия в трехмерном мире
- захватывающий нелинейный сюжет, состоящий из 20 миссий
- удобный редактор карт
- ураганный многопользовательский режим, поддерживающий до 8 игроков
- реалистичные погодные условия и смена дня и ночи
- потрясающая музыка и трехмерный звук
- десятки боевых отрядов, оснащенных разнообразным оружием



ЧЕЛОВЕЧЕСТВО
ПОТЕРЯЛО ВСЕ...

...весь прогресс...

...все богатство...

...и всю гордость...

...осталась только вера —
ВЕРА В БУДУЩЕЕ



©2002 "Руссобит Пабблишинг". ©2002 "Silver Style". Издатель "Руссобит Пабблишинг".

E-mail: office@russobit-m.ru, www.russobit-m.ru

Отдел продаж т: (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61 Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т: 212-27-90

ИГРОМАНИЯ

ПРИВЕТСТВУЮ! Снег, стужа и витающее в воздухе ощущение праздника — именно так можно в нескольких словах охарактеризовать декабрьско-январский период, когда заканчивается один год и наступает следующий. Наш новый номер появляется в продаже в самом конце декабря, и, конечно же, некоторые его купят уже в новом году. Поэтому тех, кто купил "Игроманию" в декабре, я от всей души поздравляю с наступающим Новым Годом и желаю, чтобы самые лучшие ваши надежды в нем осуществились. А всех остальных наших читателей, приобретших "Игроманию" в январе, я поздравляю с наступившим Новым Годом и выражаю надежду, что все ваши самые лучшие чаяния, возложенные на 2003 год, уже начали осуществляться. А если еще нет, то скоро начнут.

Раз уж заговорили о будущем, то — напомним, что по итогам года мы традиционно называем лучшие игры по жанрам и по номинациям. Как знают наши давние читатели, это — гигантский многостраничный материал. Он будет ожидать вас уже в следующем номере. Как вы думаете, кто займет первые три позиции в жанре Action? А в жанре стратегий? Какая игра окажется на первом месте среди ролевых — Neverwinter Nights или таки Morrowind? А может быть, Arx Fatalis или Divine Divinity? Дальше — какая именно игра была лучшей среди сделанных в России? А самой революционной среди вышедших вообще в мире? Наконец, какая игра может быть названа лучшей игрой 2002 года?.. Подумайте и поприкидывайте, составьте свои прогнозы, а может быть даже — побейтесь об заклад с друзьями. Момент истины настанет вместе с выходом февральской "Игромании".

От прогнозирования будущего перейдем к настоящему. В середине декабря в продажу поступил первый номер нашего нового журнала "Лучшие компьютерные игры", ориентированного в первую очередь на профессиональные и углубленные руководства и прохождения по наиболее увлекательным и интересным играм. В связи с этим отмечу несколько вещей.

Во-первых, не могу не порадоваться, что стартовый номер "ЛКИ" удался, оказавшись даже лучше, чем мы ожидали. Это действительно сильный журнал, который, мы надеемся, станет надежным помощником для всех, кто любит раскапывать игровые глубины, а также, конечно, для всех, кому нужны четкие и доступные прохождения и руководства.

Во-вторых, как и обещалось, все материалы, связанные с тематикой руководств и прохождений, теперь создаются в рамках "Лучших компьютерных игр". Частично мы будем продолжать публиковать их на компакт "Игромании", но — примерно через месяц-два после того, как соответствующий номер "ЛКИ" поступит в продажу. Тому есть много причин, в том числе и технических.

В-третьих, поскольку первый номер "ЛКИ" только что вышел, на этом игроманском компакте блок руководств и прохождений отсутствует. Однако уже в февральском либо мартовском номере "Игромании" он возобновится, и туда пойдут статьи из первого "ЛКИ". Но, вообще-то... если руководства и прохождения вам важны, то лучше начать покупать "ЛКИ" параллельно с "Игроманией". Потому что в десятки раз удобнее работать с текстом, который напечатан на страницах журнала, нежели с тем, который отображается на экране монитора. К тому же, на страницах "ЛКИ" публикуются множественные таблицы, изображения юнитов и многое прочее, что мы просто не сможем адекватно воспро-

извести ни на компакт, ни на игроманском сайте.

Ну и, наконец, открыв "Игроманию" на первой странице рубрики "CD-Мания", вы сможете ознакомиться с информацией о том, что именно опубликовано в основных рубриках первого номера "ЛКИ", а также посмотреть, как выглядит его обложка. Плюс — мы сейчас готовим раздел по "ЛКИ" на нашем сайте (www.igromania.ru). У кого есть доступ в интернет, загляните. Вероятно, ко времени поступления этого номера "Игромании" в продажу онлайн-раздел по "ЛКИ" уже вступит в силу.

Обратимся непосредственно к "Игромании". Рубрики "Вскрытие" (модификация игр, использование скрытых возможностей игровых движков), "Мастерская" (работа в игровых редакторах и с игровым инструментарием) и "Самопал" (создание собственных игр с нуля или на бесплатных движках) теперь объединены под единым заголовком — "Игрострой". Мы давно уже собирались это сделать, и первый номер нового года — самый подходящий момент. Смысл объединения — возможность в дальнейшем более свободно увязывать материалы этих трех рубрик между собой.

И кстати — пользуясь случаем, привлеку ваше внимание к огромной статье "Солдат удачи в тылу врага", где на простом и понятном языке излагается, как сделать из Soldier of Fortune II самую кровавую игру в мире. Всем маньякам посвящается... И там же, на страницах свеженазванного "Игростроя", — кардинальное преобразование Warcraft III и продолжение циклов статей по творческому редактированию Neverwinter Nights и Aliens versus Predator 2.

Далее. На страницах "Мозгового штурма" мы последний раз возвращаемся к "Героическому конкурсу" и не ограничиваемся обещанной публикацией двухсот карт, которые не вошли в победители и не были еще выложены на наших компактах. Среди прочего, мы премируем гениальную суперкарту Unkown Lands, которая оказалась за рамками конкурса. Она, по сути своей, является генератором мультиплеерных карт для четвертых "Героев". Комментарии излишни.

Темой компакта на сей раз стал Counter-Strike, для которого появилась замечательная модификация. Она называется Action Pak 4.5 и полностью меняет облик старого-доброго C-S: модели террористов, хаунтер-страйкеров, оружия и многое другое. Серьезнейшая разработка, которая порадует всех поклонников.

И раз уж зашла речь... Уважаемые поклонники Counter-Strike, нужен ваш совет. В рубрике "Deathmatch" мы давно ведем цикл статей по C-S. Однако все рано или поздно заканчивается, и сейчас мы встали в тупик, так как уже непонятно, что такого можно написать про Контру, что мы еще не написали в предыдущих номерах. При этом вдаваться в дебри картостроения или распинаться об отличиях снайперки от пистолета совершенно не хочется. Есть соображения? Если есть — не поленитесь написать, что думаете, Олегу Полянскому, ведущему "Deathmatch", на rod@igromania.ru.

Сейчас чуть ли не каждый день появляются потрясающие игры, которые способны надолго захватить, лишить сна и отдыха, увлечь в мир виртуальной реальности, где правят иные законы и где все совсем иначе, чем здесь вокруг. В их числе можно назвать Age of Mythology, "Завоевание Америки", Arx Fatalis, "Робин Гуд. Легенды Шервуда", "Солдаты анархии", "Штурм: Солдаты Неба" и другие. Счастливых вам игровых будней в Новом Году, удачи!

Денис Давыдов
editor@igromania.ru

ПОДПИСКА НА "МАНИЮ" 2003



РЕДАКЦИЯ

Главный редактор

Денис Давыдов (editor@igromania.ru)

Зам. главного редактора

Петр Давыдов (pdavydov@igromania.ru)

Редакторы

Олег Полянский (rod@igromania.ru)

Алексей Кравчун (operKOT@igromania.ru)

Федор Усаков (fedor@igromania.ru)

Николай Пегасов (pegasoff@igromania.ru)

Арт-директор

Илья Галиев (ib@igromania.ru)

Дизайн и верстка

Денис Ганночка (donden@igromania.ru)

Роман Грыных (wanderer@igromania.ru)

Виктор Бодров (victorus@igromania.ru)

Программист

сайта и компакт-диска

Денис Валева (dionis@igromania.ru)

Верстка сайта и компакта

Ирина Сидорова (lado@igromania.ru)

Вспомогательный состав

Антон Логвинов (fx@igromania.ru)

Илья Викторов (orange@igromania.ru)

Дмитрий Бурковский (dmitri@igromania.ru)

Денис Тангалычев (tangaldi@igromania.ru)

Вредоносный состав

Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru)

Вдохновляющий состав

Катя Синичкина (kat@igromania.ru)

Корректор

Изабелла Шахова (burivuh@igromania.ru)

ИЗДАТЕЛЬ

ООО «Игромания-М»

Генеральный директор

Евгений Исупов (isupoff@igromania.ru)

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ

ООО "АВИТОН-ПРЕСС"

Ирина Буляна (irinatbil@igromania.ru)

Юлия Воробьева (sales@igromania.ru)

СЛУЖБА РЕКЛАМЫ И МАРКЕТИНГА

Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)

Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

111524, г. Москва, ул. Перовская д.1 (Игромания)

Тел. (095) 231-2365, тел./факс 231-2364

e-mail: editor@igromania.ru

сайт: www.igromania.ru

Журналу всегда требуются талантливые авторы. Если вы чувствуете себя таковым — обращайтесь на editor@igromania.ru.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов издания допускается только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

Журнал зарегистрирован Государственным комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации №016630 от 18 февраля 1998 г.

Цена свободная.

Отпечатано в IS-Print Oy, Finland

Печать компакт-диска: "Ark систем"

(095) 748-0730/31/32, office@arkcd.com,

www.arkcd.com.

© «Игромания», 1998-2003.

Тираж 76.500.

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

04-09

Игры	04
Индустрия	06
Даты выхода игр	08
Россия	08
Интересности	08

CD-МАНИЯ

10-20

Руководства и прохождения	10
ИГРОВАЯ ЗОНА	10
Тема компакт: J.B. Choice: ACTION PAK 4.5 для Counter-Strike 1.5	12
Демоблок	14
Deathmatch	14
По журналу	15
Мозговой штурм	16
Софтверный набор	16
Драйвера	19

R&S: В РАЗРАБОТКЕ

22-40

В разработке: Первый взгляд

22-26

Chariots, Extinction	22
No Name War (Безымянная Война)	23
Pillage, PsychoToxic, Wartimes	24
The Boss: la Cosa Nostra	26

В разработке: Будем ждать?

28-40

Bloodline	28
Abducted	30
Rabid Dogs 2 (Бешеные псы)	34
Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield	38

R&S: В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

42-48

Doom III	42
Star Wars: Knights of the Old Republic	46

R&S: ВЕРДИКТ

50-81

Вердикт: Краткие обзоры

50-60

Aces of World War 1, Archangel (Архангел), Bikini Karate Babes, Birdie Shoot	50
Deadly Dozen: Pacific Theatre, Heroes of Might & Magic IV: The Gathering Storm	51
Madden NFL 2003, Mechwarrior 4: Mercenaries, Medal of Honor: Allied Assault - Spearhead, Microsoft Combat Flight Simulator 3, Revolution	52
Street Legal, The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring	53
WWE Raw, Total Immersion Racing, Walt Disney World Quest Magical Racing Tour	54

Вердикт: Краткие обзоры. Локализации

54-60

Antz - Муравьиная олимпиада	54
Ski Park Manager	55
Автоварвары - Не тормози! 2	55
Америкэн Макги: Алиса	55
Готика, Другая Война, Клайв Баркер: Проклятые, Операция Flashpoint: Сопротивление, Рейд, Ролан Гаррос - Открытый чемпионат	56
Платипус: Пластилиновая угроза, Скорая помощь 2	58
Даты выхода отечественных локализаций	58

Вердикт: Дождались!

62-81

Age of Mythology	62
День Победы (Hearts of Iron)	64
Завоевание Америки (American Conquest)	66
Робин Гуд. Легенды Шервуда (Robin Hood: The Legend of Sherwood)	68
Soldiers of Anarchy (Солдаты анархии)	72
Гарри Поттер и тайная комната (Harry Potter and the Chamber of Secrets)	74
Штурм: Солдаты Неба	76
Arx Fatalis	78
NBA Live 2003	80

ТЕРРИТОРИЯ РАЗЛОМА

84-94

История спецназа. Часть II: Спецназ во время Второй мировой	84
Мечтающие о звездах	88
Разгадка тайны Язеса. Аллоды 2.5: Слуга Тьмы	92

DEATHMATCH

96-101

Новости Deathmatch	96
Quake III Arena	96
Unreal Tournament	96
Return to Castle Wolfenstein. Тактическое руководство, часть IV. Конфиг и управление	97
Jedi Knight 2: Jedi Outcast. Путь джедая. Часть V	98
Operation Flashpoint. Тактическое руководство. Действия бойца пехотного подразделения (продолжение)	99
Warcraft III: Reign of Chaos. Забавные тактики	100

Deathmatch: Киберспорт

102-103

Вести с полей	102
Интервью. ParadokS: ничто не сравнится с QuakeWorld!	103

ИГРОСТРОЙ

104-128

ВСКРЫТИЕ

104-116

Солдат удачи в тылу врага. Soldier of Fortune II: Double Helix	104
Властелин битв. Новое лицо Warcraft 3: Reign of Chaos	112

МАСТЕРСКАЯ

118-124

Свой среди чужих, чужой среди хищников. Создание уровней для Aliens versus Predator 2. Часть II	118
Ноктюрн влюбленного зомби. Все о редакторе Neverwinter Nights. Часть III	122

САМОПАЛ

126-128

Три волшебных буквы. Форматы файлов	126
-------------------------------------	-----

АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК

ИГР В НОМЕРЕ

2002 FIFA World Cup	-165
Abducted	-30
Ace Lightning	-14
Aces of World War I	-50
Age of Empires II: The Conquerors	-10
Age of Mythology	-10, 14, 62
Age of Wonders II	-10
America's Army	-10
American McGee's Oz	-09
Antz - Муравьиная олимпиада	-54
AquaNox 2: Revelation	-06
Archangel (Архангел)	-50
Arx Fatalis	-10, 14, 78
Ballerburg	-14
Battle Boattle 2	-14
Battle Snake	-14
Battlefield 1942	-04, 14, 164, 165
Beam Breakers	-10
Bikini Karate Babes	-50
Birdie Shoot	-14, 50
Bloodline	-28
Boa Constrictor	-14
Candy Crusher	-13
Catz 3	-164
Chariots, Extinction	-22
Civilization III: Play the World	-10, 14
Command & Conquer: Generals	-06
Command & Conquer: Renegade	-10
Counter-Strike	-10, 12
Deadly Dozen: Pacific Theater	-51
Delta Force: Task Force Dagger	-10
Dethkarz	-166
Diablo II	-09
Disciples II	-10
Doom III	-42, 164, 165
Dragon Jumper	-14
Dragon Quest - Enix	-08
Dragon's Lair 3D	-14
Elder Scrolls III: Morrowind	-11
Emperor: Rise of the Middle Kingdom	-11
Far West	-14
Final Fantasy - Square	-08
G.I. Combat	-14
G.T.A. III	-11, 14
Galactic Patrol	-14
Gex	-166
Grand Prix 4	-14
Hearts of Iron (День Победы)	-14
Hegemonia: Legions of Iron	-14
Heroes of Might & Magic IV	-11, 16
Heroes of Might & Magic IV: The Gathering Storm	-10, 51
HitBall	-14
Hitman 2: Silent Assassin	-06, 10
HoverAce	-14
James Bond 007: NightFire	-08
Jedi Knight 2: Jedi Outcast	-99
KKnD Extreme	-14
Knight Rider: The Game	-14
Madden NFL 2003	-52
Massive Assault	-06
Max Payne	-11
MechWarrior 4: Mercenaries	-52
Medal of Honor: Allied Assault - Spearhead	-52
Melker The Elk Hunt	-14
Microsoft Combat Flight Simulator 3	-52
Midnight Club	-04
Minesweeper for Windows XP	-165
Misty Blue	-14
NASCAR Racing 2003 Season	-05
NBA Live 2003	-80
NBA 2003	-14
Need For Kill	-14
Neverwinter Nights	-11, 14, 16
Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide	-05
New World Order	-14
No Name War (Безымянная Война)	-23
No One Lives Forever 2	-14, 166
O.R.B.	-08, 14
Operation Flashpoint: Cold War Crisis	-11
Operation Flashpoint: Resistance	-14
Pac-Eat Nx	-14
Pillage	-24
Pink Panther	-14
Pogo Dave	-14
Project Nomads	-10, 14
PsychoToxic	-24
Qbez	-13

Quake III Arena	11, 14, 96
Robid Dogs 2 (Бешеные псы)	34
Red Alert II: Yuri's Revenge	11
Return to Castle Wolfenstein	11
Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory	06
Revolution	52
Search and Rescue: Vietnam MedEvac	14
Ski Park Manager	55
Smash up Derby	04, 08
Soldier of Fortune II: Double Helix	13, 16
Soldiers of Anarchy	10, 14, 72, 164
Spilltime for Windows XP	165
Star Wars: Galactic Battlegrounds	13
Star Wars: Knights of the Old Republic	46
Starcraft	09
Street Legal	53
Stronghold	13
Street GP	166
The Boss: la Cosa Nostra	26
The Elder Scrolls III: Blood Moon	08
The Elder Scrolls III: Tribunal	08
The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring	53
The Sims	13
The Sims Online	07
The Sims Unleashed	14
The Y-Project	06
Tiny Cars	14
Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield	38
Total Immersion Racing	54
Trailer Park Tycoon	14
Uncommon Valor	14
Unreal Tournament	14
Unreal Tournament 2003	13, 14, 98
Yo-Bank	166
Virtual Pool	13
Walt Disney World Quest Magical Racing Tour	54
Warcraft III: Reign of Chaos	09, 13, 14, 15, 16
Wartimes	24
Winter Moorhuhn	165
World Championship Snooker	13
WWE RAW	14
WWE Raw	54
XiaoXiao	14
XXX	04
Автоварвары — Не тормози! 2	55
Аллоды	16, 92
Американ Макги: Алиса	55
Вторая мировая	08
Гарри Поттер и тайная комната (Harry Potter and the Chamber of Secrets)	74
Герои Меча и Магии IV	14
Готика	56
День Победы (Hearts of Iron)	64
Другая Война	56
Завоевание Америки	14, 15, 66
Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения	06
Клайв Баркер: Проклятые	56
Операция Flashpoint: Сопротивление	56
Платипус: Пластилиновая угроза	58
Позывной: Охотник	165
Рейд	56
Робин Гуд. Легенды Шервуда (Robin Hood: The Legend of Sherwood)	68
Ролан Гаррос — открытый чемпионат	56
Скорая помощь 2	58
Штурм: Солдаты Неба	15, 16, 76

Внекомпьютерные игры

A Game of Thrones	169
A Sea of Storms	169
Armalion	169
d20 Modern	168
Gamma World	168
Gary Gygax's Everyday Life	168
Gygaxian Fantasy World	168
Harry Potter TCG	172
Legends & Lairs: Draconic Lore	168
Lord of the Rings RPG	168
Lord of the Rings TCG	169, 170
Magic: The Gathering	16, 169, 170
Rifts CCG	171
Star Trek CCG	16, 169
Star Wars RPG	168
Star Wars TCG	169
The Christmas Wars	169
Tome of Horrors	168
Warhammer CCG	16
Warmaster	169
WarMech: Armageddon 2089	168
Роботех	169
Сарацины	16
Эпоха битв	169

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

130-145

Железные новости

130

Теория

Украшение строптивного. Практическое руководство по моддингу. Часть I

132

Тестирование

Скафандр для жесткого диска.

Тестирование переносных Mobile Rack устройств

136

Экзотика

Мутант Вокала. MP3-плеер Creative MuVo

140

Новости рынка

Рубрика посвящена новостям отечественного железного рынка

142

Разумный компьютер

Разумный компьютер за разумные деньги

144

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ

146-147

Подключаем сабвуфер, объединяем два компьютера в один, получаем деньги за интернет-страничку

146

ИНТЕРНЕТ

148-159

Новости Интернета

148

Бойцовский Клуб на combats.ru

150

Сетевая арифметика

154

Интересное в Сети

158

АНТИХАКЕР

160-162

Пламя антивирусных топок. Знакомство с Kaspersky Anti-Hacker Beta

160

КОДЕКС

164-166

Стандартные коды

164

Шестнадцатичные коды

165

Игровые ресурсы

165

Классика

166

Easter Eggs

166

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА

168-177

За истекший месяц. Новости внекомпьютерных игр

168

Плавание по морю ККИ. Заплыв первый: классификация и отбор претендентов

170

Молотом войны о звездную наковальню. Русский Warhammer 40,000 CCG

174

Кольцо Власти. Перспективы сказочного варгейма

176

ПОЧТА "МАНИИ"

178-182

Сплочение автомобилистов, цензурирование цензуры, хождения вокруг секса и поиск геймерш в четырех измерениях

178

ЮМОР

184-185

Крылатые фразы, истории из-под курсора, маленькая притча о главном

184

МОЗГОВОЙ ШТУРМ

186-190

Народно-Революционный Штурм "СКРИНМАНИЯ". Выпуск II

186

Героический Конкурс. Послесловие

188

Тест №29. Тактические загадки под Новый Год

189

Скринтурс #1. Январь

189

Конкурс "Визионер". Третий информационный выпуск

189

Подведение итогов за №11/2002

190

МИКРОПОСТЕР

191-192

Age of Mythology

191

DOOM III

192

МЕГАПОСТЕР "МАНИИ"

Штурм: Солдаты Неба

Noterplane!

РЕКЛАМА В "МАНИИ"

Обложка:

Руссобит-М	2-я
Акелла	3-я
IC	4-я

В номере:

IC	17, 33, 45, 57, 109, 115, 117, 121, 125, 135
DataForce	141
Акелла	05, 07, 09, 11
Атлантик Компьютерс	13
Бука	31, 41
Звезда	173
КРИ	139
Медиа-Сервис-2000	15, 21, 23, 25, 35, 47, 51, 53, 55, 59, 61, 71, 91, 95, 107
Медiateка	183
MTU-Интел	157
Новый Диск	43
Руссобит-М	27, 37, 49
Саргона	167
Софт Клуб	82, 83, 129
Хобби-Игры	163
Элвис-Телеком	155



НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

ИГРЫ



СРОЧНО ВНОМЕР

"Дизельная" студия

Вин Дизель — звезда голливудских экшенов, стремительно набирающая популярность, решил открыть собственную студию по созданию компьютерных игр. Для тех, кто не переносит продукты американского кино или просто не в ладах с памятью, напомним, что Вин Дизель снялся в таких кассовых фильмах, как "Форсаж" и "Три икса". Когда Дизеля спросили, зачем он открывает собственную студию, он ответил, что очень сильно разочарован отзывами, которые слышит об игре XXX (те самые три икса) от Activision. И хотя сам Дизель к разработке игры не имеет никакого отношения, его автоматически отождествляют с любым упоминанием магического буквенного сочетания (кроме одного, пожалуй, но о нем вы сможете прочитать в других журналах... про "это"). Поэтому мускулистый парень хочет доказать всем, на что он действительно способен.



Новая студия будет носить название Tigon Games (прим.: Tigon — сочетание из английских слов tiger (тигр) и lioness (львица)). Первой игрой студии станет экшен-адвенчура под названием Perrone. Действие игры будет разворачиваться в 70-х годах, а главным героем станет не совсем обычный полицейский. С одной стороны — все коллеги нашего героя отзывались о нем исключительно похвально. А с другой — его часто обвиняли в чрезмерном применении силы. Плюс ко всему, наш герой еще и с мафией связался по воле случая. Нельзя сказать, чтобы сюжет уж очень впечатлял, но Дизель обещает нам захватывающее зрелище и отличное времяпровождение. Что ж, поверим ему на слово.

Римское побоище

Компания Electronic Arts не без гордости анонсировала грядущий аддон для Battlefield 1942. Дополнение будет называться The Road to Rome и выйдет в начале 2003 года. Как и в оригинальной игре, упор в аддоне будет делаться на использование различных видов боевой техники. Именно поэтому разработчики из шведской студии Digital Illusions добавили в игру восемь новых творений технического гения времен второй мировой войны. Но, как говорится, не

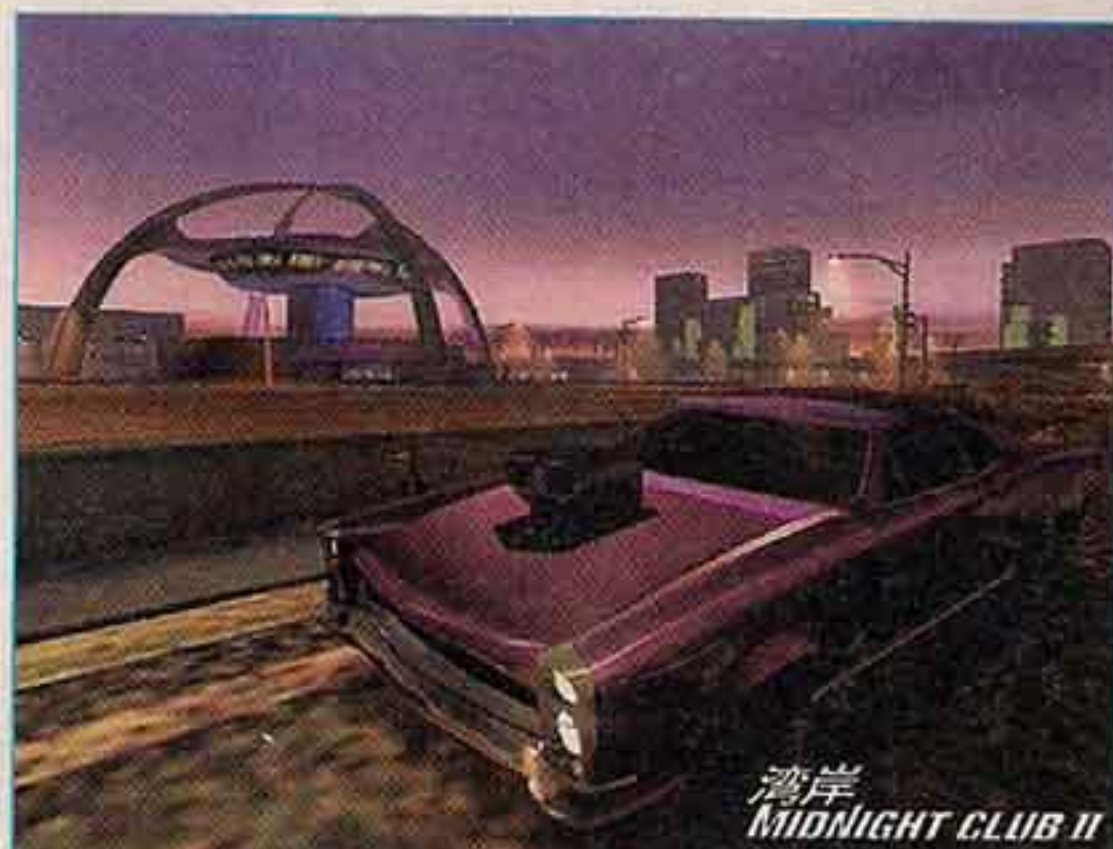


Battlefield 1942: The Road to Rome

танками едиными. Поэтому нас также ждут шесть новых карт (сицилийские и итальянские кампании), две дополнительные противоборствующие стороны (французские легионеры и итальянские войска) и существенно улучшенный движок Refractor второго поколения. Разработчики также не стали ограничиваться отличной сингловой частью игры, поэтому мы сможем развернуть настоящие боевые действия уже в интернете. Только представьте себе: на некоторых картах могут одновременно играть сразу 64 человека. Так что командам придется тщательно координировать свои действия, чтобы подобный бой не перетек в обычное "мясо", в котором побеждают по чистой случайности.

Полночный драйв

Какой русский не любит быстрой езды? А если еще ночью, нелегально, да с серьезными денежными ставками? Вдвойне приятно! Как ока-



Midnight Club 2

залось, подобные развлечения нравятся не только русичам, но и безбашенным жителям всего мира. Именно для них Rockstar Games и создает продолжение нашумевших приставочных гонок Midnight Club. Уличные гонки — это когда за несколько секунд до старта вы остаетесь наедине со своей машиной и спящим городом. А через мгновение вам же (и вашим соперникам) придется разбудить этот город бешеным ревом моторов и завыванием полицейских сирен. Если вы смотрели кинофильм "Форсаж", то наверняка понимаете, о чем речь. Итак, закрытое сообщество уличных гонщиков. Вы — новичок в этом мире, поэтому именно вам будет сложнее всего, придется пробиваться наверх с самых низов. Ночные заезды будут проходить на улицах Лос-Анджелеса, Парижа и Токио. Ваша цель — прийти к финишу первым. Главное — не вздумайте играть по правилам, здесь их не существует. А если попытаетесь установить свои законы, вас быстро вытолкнут на ближайший фонарный столб. Так что действуйте по проверенной временем схеме: газ в пол, и вперед по улочкам-закоулочкам к вожденной финишной черте. Как только вам надоест гоняться с виртуальными соперниками, можете прокатиться с ветерком в интернет-заездах. Да, чуть не забыл, выход второй части Midnight Club на PC запланирован на весну 2003 года.

Круши-ломай

Lemon Interactive совместно с польской студией CITY interactive объявили об идущей разработке игры Smash up Derby, в которой нам предстоит участвовать в автогонках на выживание. Сама по себе идея создания подобной игры не нова, и наилучшее свое воплощение она, наверное, получила в Destruction Derby. Именно в DD геймеры всерьез задались целью превратить чужие авто в груды металлолома. В Smash up Derby мы также займемся терминацией транспортных средств. Схлестнуться с противниками мы сможем на двадцати восьми различных треках: на раллийных и кроссовых трассах, на специальных аренах и даже на обычных автостоянках. В роли металлолома выступят двадцать машин, которые с легкостью смогут развивать ско-



Smash up Derby

рость в 250 км/час. Естественно, что при столкновении двух машин на таких скоростях от них мало что останется. Поэтому разработчики всерьез занялись физической моделью авто. Банальная тактика подставлять задницу будет иметь смысл лишь некоторое время, пока у машины не отвалится бампер и не деформируется в хлам багажник. Как только это произойдет — можете попрощаться с задней осью при следующем серьезном ударе. Подобного реализма удалось достичь благодаря использованию движка Havok, который уже показал себя с лучшей стороны в таких играх, как Syberia от Microïds и Michael Schumacher Racing World Kart 2002 от JoWood. Приведу лишь небольшой пример. Модель машины будет состоять из десяти различных материалов с различными физическими свойствами, а на трек нас ждут восемьдесят разнообразных поверхностей и материалов. Что касается графических прикрас, то здесь ребята из CITY interactive также постарались на славу. На каждую машину приходится по шесть тысяч полигонов, а на каждый трек — до пятидесяти тысяч. Прибавьте к этому всяческие новомодные эффекты, вроде небезызвестного bullet-time (вспоминаем Max Payne). Несколько режимов игры, оригинальный саундтрек от группы WAWA, поддержка рулей с обратной связью, мультиплеер (до 16 игроков одновременно) — все это также имеет место быть в Smash up Derby. Старт виртуальных гонок на выживание намечен на январь 2003 года.

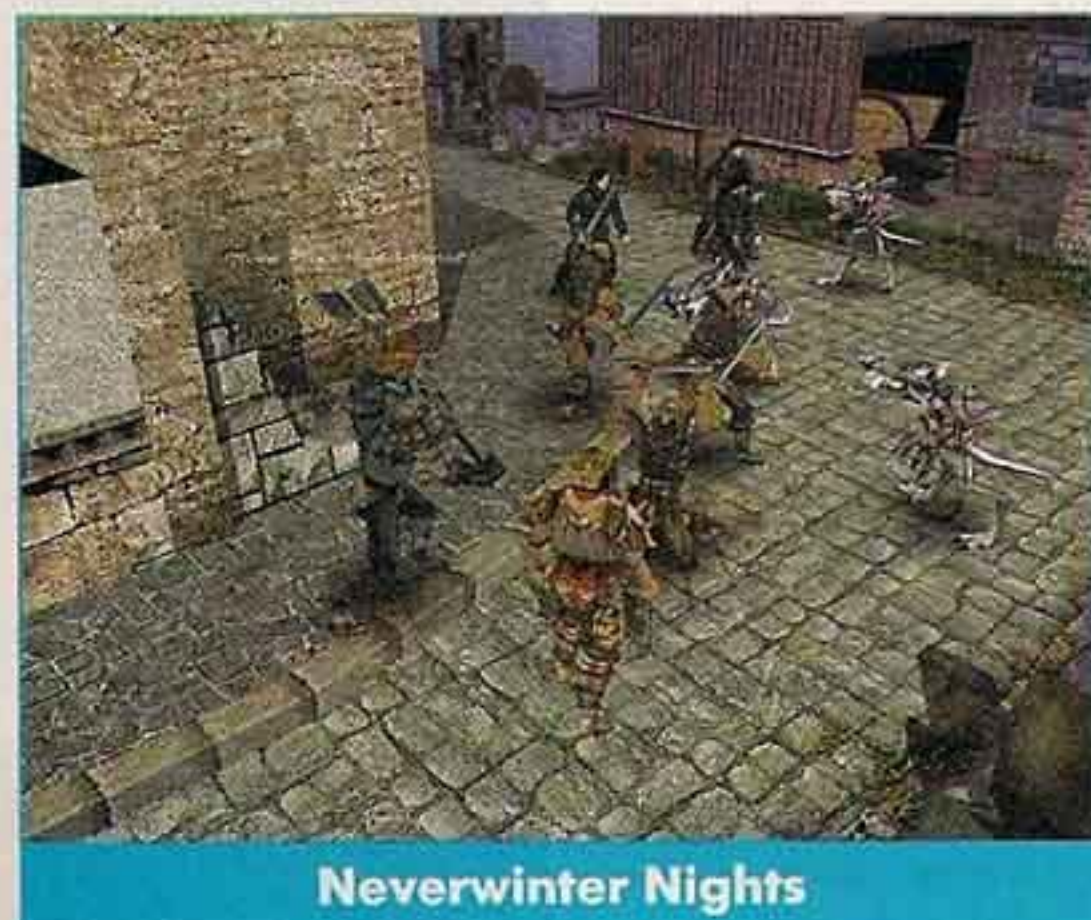
Индианаполис 2003

У любителей потолкаться бамперами на овале — праздник. Sierra Entertainment анонсировала очередную игру из серии американских гонок NASCAR. Называться игра будет, как это уже повелось, стандартно — NASCAR Racing 2003 Season. Роль бессменного разработчика исполнит студия Papyrus Racing Games. В новой игре серии нас ждет обновленный движок, улучшенная физическая модель (при разработке игры были задействованы инженеры ведущих команд чемпионата), а также составы команд, конфигурация трасс, ну и, конечно же, спонсорская реклама (куда ж без нее, родимой) чемпионата 2003 года. В остальном перед нами будет все тот же старый добрый NASCAR: вой трибун, перекрываемый оглушительным ревом моторов, крутые овалы, зачастую безрассудные соперники и несколько сотен километров чистой скорости. Особенно нетерпеливые смогут вжиться в роль настоящего гонщика серии NASCAR уже в феврале.



Ночные дополнения

Отличная новость для поклонников Neverwinter Nights. BioWare и ATARI официально анонсировали дополнение для игры — Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide. В дополнении нас ждут: новая кампания (оценочное время прохождения — 40 часов), новые умения, феты, заклинания, классы и монстры из вселенной D&D. Любители создавать собственные модули и миры также не будут разочарованы. Для них BioWare готовит новый набор инструментов, подсказчиков и других полезностей в наборе инструментов Aurora. Выход Shadows of Undrentide запланирован на весну 2003 года. Помимо NWN: SoU, BioWare работает еще над одним аддоном, название которого не разглашается. Этот аддон, в свою очередь, должен увидеть свет летом того же года.



Neverwinter Nights

Массивная игра

Из недр Wargaming.net к нам пришел пресс-релиз, сообщающий о том, что компания вот уже восемь месяцев успешно

Служба Спасения

Search & Rescue 4



INTERACTIVE VISION

pc cdrom

24 часа в сутки, 365 дней в году работает Служба Спасения. Вертолет массой 5 тонн взмывает в небо. Им управляет экипаж в составе 2-х пилотов. Ну, а внутри, конечно, команда спасателей. И жизнь простых граждан зависит от мужества и героизма этих людей. Пожары, автокатастрофы, стихийные бедствия — это ежедневная работа спасателей. Хотите увидеть их жизнь изнутри и стать спасателем? Тогда время не ждет!



- Быть спасателем — не только суровые картины катастроф, но и красота трехмерной графики. В игре великолепные спецэффекты и абсолютно реальная физическая модель!
- Абсолютно новая модель искусственного интеллекта игры заставляет простых людей адекватно реагировать на действия спасателей. Хотя случаются и весьма забавные ситуации...
- Вы сможете управлять тремя настоящими вертолетами: HH-65A "Dolphin", Sikorsky SH-3 "Sea King" и BK-117 C-1

www.akella.com

© 2002 "Akella"
© 2002 "InterActive Vision"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095)728-2328 тех.поддержка - support@akella.com
представитель в Белоруссии - "Видеопечать" www.vp.minsk.by
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua





Massive Assault

скрывала идущую полным ходом разработку новой стратегии **Massive Assault**. Сюжет игры прост до безобразия. Несколько враждующих сил борются за планетарное господство. Наша цель — захватить одну из шести планет. Вроде бы все просто и старо как мир, однако изюминка у игры все-таки есть. Она заключается в том, что у каждой из противоборствующих сторон есть набор союзников, которые дают о себе знать в самые подходящие (и не очень) моменты. Благодаря подобной политической системе баланс сил может сдвигаться то в одну, то в другую сторону, а победа — ускользать в самый по-

следний момент, легко и непринужденно. Что касается технической стороны дела, то достаточно взглянуть на скриншот, чтобы все стало понятно. Помимо впечатляющей графики, разработчики также обещают побаловать нас различными видами мультиплеера — от интернет-игр до hot seat режима. Выход **Massive Assault** запланирован на первый квартал 2003 года.

Кто ждет, тот дождется

Небольшая сводка о переносах дат выхода игр.

Во-первых, **Electronic Arts** назвала официальной датой выхода **Command & Conquer: Generals** одиннадцатое февраля 2003 года.



ИНДУСТРИЯ



Возьмем двоих

На вершине компании **Take Two Interactive Software** произошли кадровые перестановки. Со второго января 2003 пост главы компании займет **Джеффри Лэйпайн** (Jeffrey C. Lapin), до этого служивший верой и правдой **THQ**. Само собой, Джеффри автоматически будет включен в состав совета директоров **Take Two**.

Еще одним членом совета директоров стал **Ричард Родель** (Richard Roedel), назначенный во главе ревизионного комитета **Take Two**. За плечами у господина Роделя более чем тридцатилетний опыт работы в сфере бухгалтерского дела, так что с таким профессионалом дела у **Take Two** должны пойти еще лучше.

Eidos побеждена... сикхами

В прошлом номере мы уже писали о том, что последователи религиозного течения сикхов послали в **Eidos** петицию с просьбой убрать из **Hitman 2: Silent Assassin** всяческие намеки на кровавую резню в Золотом Храме города Амристар в 1984 году, когда тысячи сикхов были

убиты индийскими военными отрядами. Как оказалось, выступления религиозных лидеров и тонны почты достаточно быстро подействовали на представителей компании. **Eidos** отозвала из магазинов часть копий с игрой, заменив их на новую версию, в которой изображения лиц, похожих на сикхов, заменены на куда более безобидных созданий. Смех смехом, но поистине маршматический прецедент в очередной раз создан. Не знаю, правда, как это отразится на рейтинге продаж игры, благо пока дела у "сорок седьмого" идут более чем хорошо. Цены на акции компании за несколько недель выросли на пятьдесят процентов, а общая доля **Eidos** на рынке акций составила семь процентов. Это лучший показатель компании за последние четыре года.

Американский бум

Статистика — наука не только точная, но местами очень даже познавательная. Оказалось, что за первые десять месяцев 2002 года на американском рынке было продано игрового оборудования и ПО (то есть непосредственно игр) на сумму шесть миллиардов долларов. По сравнению с 2001 годом наблюдается прирост в двадцать пять процентов. Аналитики прогнозируют, что общая сумма "игровых" доходов с продаж за 2002 год составит более десяти миллиардов. Таким образом, планка 2001 года в 9,4 миллиарда будет взята. Нам бы такие показатели...

Деловая THQ

Из недр компании **THQ** к нам пришла небольшая финансовая сводка. Во-первых, совет директоров компании принял решение о выкупе очередной партии непривилегированных акций на сумму двадцать пять миллионов долларов.

Ждем, а пока усиленно отыгрываем одноименный multiplayer test.

Во-вторых, фирма **1C** объявила о переносе сроков выхода продолжения авиасимулятора "Ил-2 Штурмовик" под названием "Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения" на 20 февраля 2003 года. Причина задержки проста: "Забытые сражения" — это не аддон для игры, а полноценное продолжение серии (не требующее установки оригинальной игры). Таким образом, времени на разработку и отладку проекта будет затрачено гораздо больше.

В-третьих, **Activision** наконец-то определилась со сроками выхода дополнения для **Return to Castle Wolfenstein** под названием **Enemy Territory**. На вражескую территорию геймеры ступят в первой половине 2003 года.

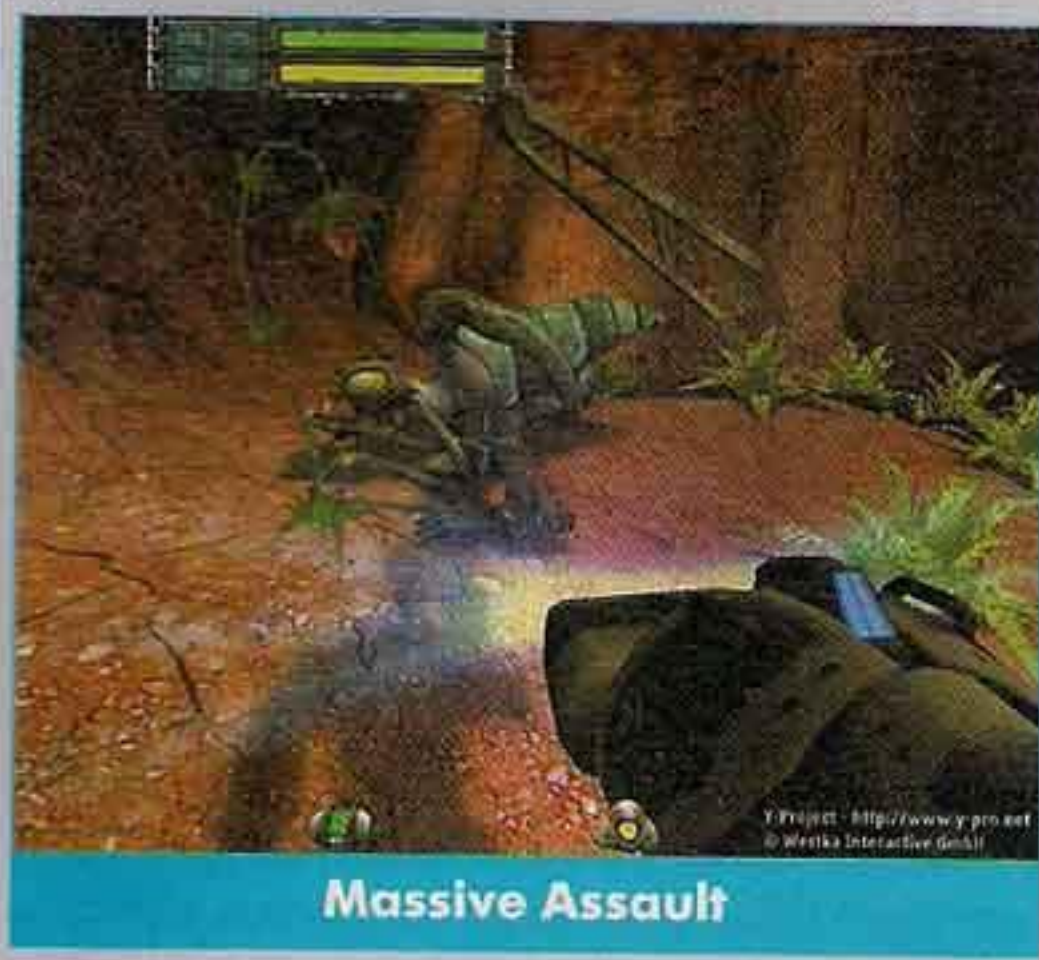
В-четвертых, **Ubi Soft** перенесла дату выхода своего нового шутера **XIII** с первого квартала 2003 года на третий. Задержку объясняют необходимостью доработать кое-какие аспекты игры.

И, наконец, мы не увидим **AquaNox 2: Revelation** раньше первого квартала 2003 года. Дополнительное время разработки **Massive Development** планирует использовать на устранение багов в игре и общую оптимизацию.

СРОЧНО ВНОМЕР

Игрек жив!

В позапрошлом номере мы писали о том, что немецкая студия **Westka Interactive** была вынуждена объявить себя банкротом и закрыться из-за нехватки финансовых средств. Как следствие, считалось, что разработка экшена с примесью приключений и RPG — **The Y-Project** — была прекращена. Но, как оказалось, есть еще порох в пороховницах. Часть бывших сотрудников **WI** не захотели ставить крест на столь перспективном проекте и организовали собственную студию — **Joylabs**. На данный момент ребята улаживают различные финансовые вопросы, в частности — ищут приличного инвестора для "игрека". Будем искренне надеяться, что инвестор таки найдется, и где-нибудь в конце 2003 **The Y-Project** заиграет на наших мониторах новыми красками.



Massive Assault



Hitman 2: Silent Assassin

Communications — Брайан Догерти (Brian Dougherty). Выбор THQ пал на господина Догерти в основном из-за его более чем двадцатилетнего опыта работы в сфере электронных развлечений. Чем только не приходилось заниматься Догерти за его продолжительную карьеру: разработкой игр для Atari, Intellivision, Colecovision и Commodore 64, созданием ПО для сотовых телефонов и первого (!) клиентского ПО для AOL, а также продвижением интерактивных систем телевидения. Еще один матерый волк в составе THQ.

Потери в NASDAQ

В продолжение финансового ликбеза затронем биржевую тему. В частности, акции компании Bam Entertainment сняты с котировки фондовой биржи NASDAQ. Причина проста — цена за одну акцию компании упала ниже одного доллара, то есть ниже минимально допустимой цены предложения. Теперь у Bam Entertainment есть время до восемнадцатого февраля 2003 года, чтобы поправить свои финансовые дела и вновь вернуться на торги.

Напомню, что ранее с аналогичной ситуацией столкнулась французская Infogrames, акции которой также были сняты с котировки, упав в цене ниже трех долларов за акцию. И это несмотря на то, что доходы компании в среднем возросли на тридцать пять процентов по сравнению с 2001 годом. Официальные лица компании заявили, что если до пятнадцатого января 2003 года им не удастся взять трехдолларовый барьер, они подадут заявление на участие в "малом списке" биржевых торгов NASDAQ. К слову сказать, у американского подразделения Infogrames дела также идут далеко не в гору. Компания взяла кредит в размере пятидесяти миллионов долларов для обеспечения своих текущих нужд.

Весело и вкусно

Знаете ли вы, что такое The Sims Online? Если вы по каким-либо причинам выпали в астрал и не в курсе событий, я напомню, что The Sims Online — это новый хит из серии "симов" от Electronic Arts. Основное отличие от бессменного лидера продаж по всему миру таится в слове "online". Да-да, "Симы" выползают на просторы интернета. EA не могла упустить свой шанс и решила на этом подзаработать. А может быть, это руководство McDonald's сообразило, что дополнительная реклама в



The Sims Online

неким протестом, призывая всех и вся бойкотировать закусочные McDonald's по всему миру. Однако пока эти призывы эффекта не возымели. Так что рекламе биг-маков в "Симах" быть.

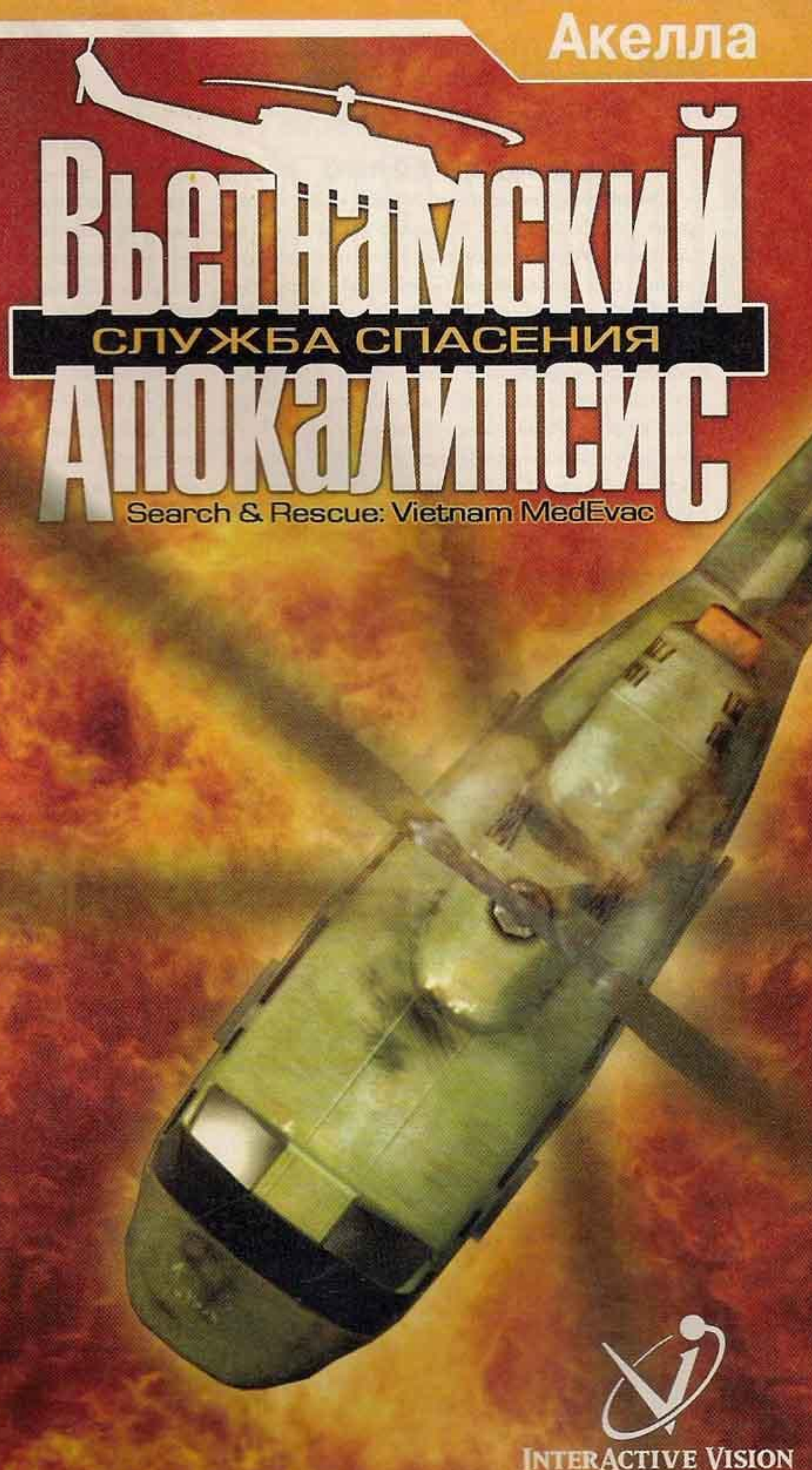
Перемены в JoWood

Количество компаний, терпящих серьезные финансовые потери, с каждым месяцем становится все больше. Вот и JoWood, несмотря на общий прирост прибыли в двадцать семь процентов по сравнению с прошлым годом, жалуется на недостаток финансовых средств. Все дело в том, что продажи игр, издателем которых является компания, идут слишком вяло, особенно в США, странах Бенилюкса и скандинавских странах. По сообщениям официальных лиц, компания уже приняла меры по предотвращению дальнейшего спада, меры, обеспечивающие необходимую ликвидность компании. Однако пока неясно, решила ли JoWood взять многомиллионный кредит в банке или в компании просто началась реструктуризация. В любом случае, хочется надеяться на успешный исход событий.



The Powerpuff Girls: Gamesville

кругах геймеров им не помешает... Как бы то ни было, между двумя гигантами был подписан договор, согласно которому в The Sims Online можно будет увидеть знакомые киоски с веселым клоуном, продающим гамбургеры и прочие синтетические гадости. Борцы за удаление всяческой рекламы из игр уже выступили с



INTERACTIVE VISION

pc cdrom

Война во Вьетнаме. Каждый день есть раненые, которых надо вывозить с поля боя... Целые отряды попадают в окружение... Кто поможет всем этим людям? Только военные спасатели! На вертолете UH1 "Huey" они способны добраться до самых недоступных мест во вьетнамских джунглях. Туда, куда не пройдут танки, где под шквальным вражеским огнем остаются раненые и контуженные — туда направляется наша спасательная бригада. Только ваша ловкость и мужество помогут спасти всех этих людей!



- Детальная модель вертолета UH1 "Huey": начиная с дворников на лобовом стекле кокпита и заканчивая анимацией пилотов и пулеметчика.
- Свыше 100 спасательных миссий, более 200 квадратных километров реальной вьетнамской территории.
- Великолепные спецэффекты, прекрасное звуковое оформление и сотни агрессивно настроенных вооруженных вьетнамских коммунистов

www.akella.com

© 2002 "Akella"
© 2002 "InterActive Vision"

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru

оптовая продажа: (095)728-2328 тех.поддержка - support@akella.com

представитель в Белоруссии - "Видеопечать" www.vp.minsk.by
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



Онлайновая волна

Онлайновые игры приобретают в последнее время все большую и большую популярность. Компания AtomShockwave запустила новый сервис под названием GameBlast. Заплатив около десяти долларов (ежемесячно), вы сможете абсолютно легально скачивать себе на компьютер разнообразные игры. Плюс ко всему, для онлайновой игры будут доступны урезанные демо-версии. Идея сама по себе не нова. Так, например, подобные сервисы уже есть у Yahoo, RealNetworks и AOL. Последняя, кстати, предоставила своим подписчикам копию James Bond 007: NightFire до того, как начались официаль-



James Bond 007: NightFire

ные продажи игры в магазинах. По заявлению главного администратора AtomShockwave, их сервис будет в основном направлен на... внимание!.. женщин в возрасте за тридцать. Именно их так привлекают разнообразные головоломки, коих в GameBlast уже несметное количество.

Игры от Nokia

Во время, когда сотовые сети развиваются чуть ли не быстрее, чем компьютерные технологии, для крупнейшего производителя сотовых телефонов — Nokia — было бы странно не засветиться на игровом небосклоне. Отлично это понимая, представители финского гиганта объявили о скором выходе системы N-Gage — комбинации сотового телефона и игровой приставки. Отличительная особенность N-Gage — возможность онлайновой мультиплеерной игры по сотовой сети. Для дополнительного удобства этот комбайн будет оснащен разъемом для подсоединения Bluetooth. Таким образом, несколько геймеров смогут объединить в сеть свои N-Gage, находясь в радиусе полуметра друг от друга. Естественно, что сотовая сеть при этом задействована не будет, и платить за игру не придется. Что касается самой Nokia, то она

планирует заняться не только выпуском N-Gage, но и изданием игр для этой системы. Официальный релиз комбайна (смартфоном N-Gage все же язык не поворачивается назвать) намечен на февраль 2003 года.

Японцы объединяются

Японские разработчики популярной серии игр Dragon Quest — Enix и не менее популярной Final Fantasy — Square объявили о слиянии. Сумма сделки составила 727 миллионов долларов. Причина подобного слияния — потребность в дополнительном капитале и ресурсах у обеих компаний. Это вызвано тем, что производители особенно популярных в Японии игровых систем Sony PlayStation 2 и Microsoft Xbox поставили для разработчиков очень высокую планку качества игр. Как следствие — на разработку каждой новой игры затрачивается все больше и больше денег. В условиях жесткой конкуренции на рынке слияние было просто необходимо (и взаимовыгодно) как Enix, так и Square.

РОССИЯ



Железное дерби от Руссобита

Компания "Руссобит-М" подписала договор с Lemon Interactive на издание аркадной гоночной игры Smash up Derby на территории бывшего СССР. Подробнее об игре вы можете прочитать чуть выше в "Новостном меридиане", в новости "Круши-ломай". Дата выхода игры на территории России пока, увы, не определена.

Подарок иностранцам

Фирма 1C подписала договор с компанией Codemasters, согласно которому последняя станет зарубежным издателем нового проекта 1C: Maddox Games — "Вторая мировая". За пределами русскоговорящих стран эта RTS будет называться World War II. Игра повествует о масштабных сражениях, произошедших во время второй Мировой Войны в период с 1939 по 1945 годы. В нашем распоряжении будет до 16 юнитов различных типов (пехотное отделение, танк, миномет, пушка и т.д.). Высокая детализация, превосходная графика, спецэффекты и анимация, отличный звук, историческая достоверность и реалистичность — всем этим Codemasters порадует иностранных геймеров весной 2004 года.

Свежати́на от 1C

Фирма 1C и компания "Логрус" объявили о подписании договора с компанией Strategy

First на издание в России, на территории стран СНГ и Балтии RTS под названием O.R.B.: Off-World Resource Base. Сюжет игры разворачивается в забытой системе звезды Альдус, в которой, как это ни парадоксально, все же есть две обитаемые планеты. Правда, живут они далеко не в мире и спокойствии. Взаимное недопонимание, усугубленное культурными различиями, привело к жестокой войне между обитателями планет. Кто выйдет победителем в этой войне? На этот вопрос и придется ответить игроку. Что касается непосредственного геймплея, то нас ждут две кампании (по одной на каждую из воюющих сторон плюс множество отдельных сценариев) и несколько рас (у каждой свой флот с уникальными техническими особенностями). Красочная графика, встроенный редактор, позволяющий создавать собственные сценарии и кампании любой сложности, а также возможность игры по сети (от двух до восьми игроков одновременно) — тоже на месте. Точной даты выхода игры пока нет.

Помимо O.R.B., 1C также займется изданием двух дополнений к культовой ролевой игре Morrowind под названием The Elder Scrolls III: Tribunal и The Elder Scrolls III: Blood Moon. Локализация дополнений для российского рынка будет выполнена компанией "Акелла". Точные даты выхода пока не объявлены.

ИНТЕРЕСНОСТИ



Корейские наркоманы

В последнее время Южная Корея считается настоящим раем для геймеров. Посудите сами: по стране разбросано более двадцати пяти ты-

сяч компьютерных клубов, работающих круглосуточно, а число пользователей интернета по выделенной линии уже перевалило за десять миллионов. Именно поэтому правительство

Даты выхода игр

Декабрь

Drome Racers	04
1914 — The Great War	05
Silent Hill 2	06
Test Drive	10
Master of Orion III	17
1914 — The Great War	20
War and Peace	20
Karma: Immortality	22
White Fear	29

Январь

Indiana Jones and the Emperor's Tomb	03
Lock On: Modern Air Combat	03
SimCity 4	14
Republic: The Revolution	16
TOCA Race Driver	17
World War II: Frontline Command	18
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	20
Unreal II: The Awakening	23
Chaser	25
Impossible Creatures	30

Февраль

Deus Ex 2: Invisible War	02
Shadowbane	04
Vietcong	04
Command & Conquer: Generals	11
IGI 2: Covert Strike	12
Duke Nukem Forever	14
Team Fortress II: Brotherhood of Arms	14
Tomb Raider: The Angel of Darkness	16
Delta Force: Black Hawk Down	18
Duality	21
Fahrenheit	21
Gothic II	22
AquaZots	24
Ghost Master	28

Редакция предупреждает, что не несет ответственности за несанкционированное перенесение сроков выхода игр издателями и разработчиками.

СРОЧНО В НОМЕР

Из города Оз

На одном из зарубежных новостных сайтов появилось интервью с небезызвестным Американом МакГи (Alice еще помните, надеюсь?). Чтобы немногословный МакГи стал откровенничать с журналистами — само по себе событие. А тут, помимо всего прочего, он взял да немного приподнял завесу тайны над новым проектом студии Carbon 6 Entertainment — экшеном American McGee's Oz. Итак, новая игра — это интерпретация классической серии детских книжек Л.Ф. Баума о волшебной стране Оз. В новом проекте именитый гейм-дизайнер планирует жестко привязать игрока к сюжетной линии, при этом позволяя ему выполнять определенный набор второстепенных заданий, никак не влияющих на концовку игры или общее развитие событий. Основным отличием от "Алисы" станет ориентировка на open-ended проекты, вроде Grand Theft Auto III или приставочной Zelda 64. Таким образом, игровой процесс American McGee's Oz будет совмещать элементы экшена, авантюры и квеста. Что касается технических деталей, то игра будет создаваться на движке Xbox второго поколения. Да-да, основная платформа для Oz — приставка от Microsoft. Но нам, естественно, не стоит сильно расстраиваться по этому поводу. PC-версия игры увидит свет в 2004 году (на данный момент работы над игрой ведутся всего пять месяцев).



American McGee's Oz

Помимо игры, студия Carbon 6 также планирует выпустить серию фигурок, книжку, саундтрек и даже полнометражный фильм по мотивам игры. Однако на последний пункт я бы особенно не рассчитывал. Уж сколько нам говорили о грядущей экранизации "Алисы", а ее все нет и нет.

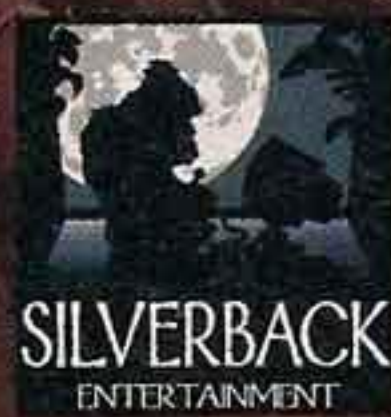
Южной Корее всерьез обеспокоено участвовавшими случаями смерти вследствие так называемой "интернет-зависимости". Напомню, что в предыдущем номере мы уже писали о 24-летнем гражданине Кореи, который скончался в интернет-кафе после непрерывной игры в течение 86 часов подряд. Мать погибшего считает, что в стране должны быть введены специальные законы и созданы необходимые органы, которые бы уберегли виртуальных наркоманов от столь продолжительного общения с компьютером. В Южной Корее уже открыт специализированный центр для предотвращения и лечения зависимости от интернета (и онлайн-игр в частности). Неудивительно, что у центра сразу же появилось большое количество пациентов. В основном это молодые люди в возрасте до 25 лет, которые проводят в интернете как минимум по двенадцать часов в день.

Blizzard на широком экране

Blizzard начала свою новую крупномасштабную рекламную акцию. Отныне в более чем двадцати тысячах кинотеатров по всей Америке перед фильмами James Bond: Die Another Day, Lord of the Rings: The Two Towers, Star Trek: Nemesis и Solaris будет демонстрироваться демонстрационный ролик Warcraft III: Reign of Chaos. Помимо видеорекламы, путь к кошечкам американцев прокладывается через их ненасытные желудки. В частности, купив в одном из кинотеатров (участвующих в акции) шоколадный батончик и напиток, клиент получит в подарок CD-ROM с демо-версией игры. Плюс ко всему, Blizzard начала продажи DVD-дисков с избранными видеороликами из таких игр, как Warcraft III, Diablo II и Starcraft. На дисках также имеются комментарии разработчиков, трейлеры из еще не вышедших игр и прочие вкусности. К слову сказать, цена одного DVD-диска в онлайн-магазине составляет всего двадцать дохлых президентов. ■



Starcraft: Ghost

HARBINGER
ПРЕДВЕСТИНИК

pc cdrom

Жестокая инопланетная раса безмолвно блуждает в просторах космоса, поглощает ресурсы планет и уничтожает аборигенов. Огромные размеры звездолета "Предвестник" позволили поместить в него несколько миллионов заключенных. Не желая мириться с вечным рабством, некоторые из них смогли бежать и затаяться в заброшенных отсеках космической тюрьмы. Война за освобождение началась!



- Изометрическая ролевая игра с элементами экшена
- Свыше 65 уникальных врагов, включая 6 смертоносных боссов
- Три героя: человек, киборг-гладиатор и прекрасная представительница очень развитой инопланетной расы
- Уникальная атмосфера игры, оригинальное оформление, и прекрасная музыка

www.akella.com

© 2002 "Akella"
© 2002 "SILVERBACK Entertainment"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095)728-2328 тех.поддержка - support@akella.com
представитель в Белоруссии - "Видеопечать" www.vp.minsk.by
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



Рубрика "CD-Мания" содержит краткую информацию обо всем, что находится на январском компакт-диске "Игромании". На самом компакт-диске содержатся детальные развернутые описания, инструкции по установке и скриншоты. Основными разделами компакт-диска являются "Демо-версии", "Патчи", "Трейнеры", "Драйвера", "Игровая зона", "Deathmatch", "По журналу", "КОдекс", "Софтверный набор", "Мозговой штурм" и "ИнфоБлок". Компакт базируется на уникальном движке, обладает меняющимся каждый месяц оригинальным интерфейсом, содержит вступительный видеоролик и подборку игровой музыки.

РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

Как говорилось в предыдущем номере "Игромании", отныне руководства, прохождения и тактические рекомендации переходят в сферу деятельности нового нашего журнала — "Лучшие компьютерные игры", первый номер которого уже поступил в продажу. В нем вас ждут профессионально сделанные руководства и прохождения по следующим играм:

1. Age of Mythology. Автор — Dash. Детальное руководство с уймой статистики в журнале, и полное прохождение на компакт-диске "Лучших компьютерных игр".

2. Arx Fatalis. Автор — Помит. Аналогично, руководство (с изображениями всех рун) в журнале и полное прохождение на прилагаемом компакт-диске.

3. Beam Breakers. Автор — Виктор Расстригин. Развернутое руководство и рекомендации.

4. Civilization III: Play the World. Автор — Псмит. Углубленное руководство.

5. Heroes of Might and Magic: The Gathering Storm. Автор — Анатолий Малин. Прохождение части кампаний (в следующем номере будут все кампании), публикуется на компакт-диске "ЛКИ".

6. Hitman 2: Silent Assassin. Автор — Тимур Хорев. Развернутое руководство, включающее наглядный инструктаж по оружию, и четкое прохождение. Ключевой материал "Лучших компьютерных игр".

7. Project Nomads. Автор — Матвей Кумби. Руководство и поэтапное прохождение.

8. Soldiers of Anarchy. Автор — Dash. Всеохватывающее руководство.

Помимо того, в спецрубрике "СОВЕТЫ МАСТЕРОВ" вас ждут материалы для экспертов игрового дела, посвященные лучшим играм последнего времени. Это статьи "Divine Divinity:

Как достать уникальное снаряжение", "Герои Меча и Магии IV (Heroes of Might and Magic IV): Школа эффективного волшебства", "Европа II: Борьба за колонии", "Neverwinter Nights: Все о наемниках" и "Warcraft III: Искусство обмана".

Через два месяца руководства и прохождения по восьми играм, названным выше, будут опубликованы на компакт-диске "Игромании" (но по техническим причинам они, видимо, будут без значительной части статистики и графических материалов). Примерно в это же время они появятся на сайте "Игромании" по адресу WWW.IGROMANIA.RU.

Уникальные материалы рубрики "Советы мастеров" не будут публиковаться нигде, кроме как в "Лучших компьютерных играх".

В этом номере раздел "Руководства и прохождения" на компакт-диске "Игромании" отсутствует. Он снова появится в следующем номере либо через номер и будет полностью базироваться на материалах из "Лучших компьютерных игр".

КОДЕКС

С февраля 2002 года на компакт-диске находится гигантская база кодов примерно для 775 ИГР, которая каждый месяц обновляется на основе материалов очередного номера "Игромании". Все коды проверены и работоспособны (в отличие от любых других кодов, которые вы можете найти в иных источниках). Пользуйтесь в свое удовольствие!



ИГРОВАЯ ЗОНА

Составитель блока: Илья "Orange" Викторов
Для читательских работ:
gamezone@igromania.ru

Традиционный предновогодний прорыв, подаривший общественности немало хитов, нашел отражение и в "Игровой зоне". Новинки в этот раз весьма порядочно, например Age of Mythology, Battlefield 1942 и Delta Force: Task Force Dagger. Невозможно обойти вниманием повышенную концентрацию стратегических игр с приставкой Age of... Даже пропагандистский экшен America's Army потихоньку начинает обрастать дополнительными картами, на подходе явно модельки и целые модификации. Unreal Tournament 2003 за несколько месяцев существования побил все рекорды по количеству дополнений. И с этого номера мы начинаем ими активно заниматься, так что не пропустите... В заключение имеется три десятка карт для Warcraft III и три весьма симпатичные игрушки от Shockwave.com!

01. Age of Empires II: The Conquerors

1. Карты Battlefield, Mongolia, Colonization, Egyptian Battle, Ermak the Conqueror, Fortune

Land, Spanish Battle и Zytherburg. Эпической саге о Ермаке Тимофеевиче рекомендуется уделить отдельное и особое внимание.

2. Немаленьких размеров исторические кампании — Conquest of Scandinavia, Civil War, Lost Legions, The Story of Tyr и Wind of Change.

#02. Age of Mythology

Общественность еще не до конца освоила здешний редактор сценариев, но кое-что уже рисуют, и рисуют неплохо. Карты, счастливым количеством тринадцать, готовы к употреблению. Зовутся они Gargarensis Return в четырех частях, From Dusk Till Dawn, Greek Survival, River Battle, ReEncounter и т.д.

#03. Age of Wonders II

1. Десять разнообразных синглплеерных сценариев.

2. Тем, кто хочет сделать себе красиво, — набор иконок, вытасненных из игры и готовых красоваться на вашем десктопе.

#04. America's Army

До тошноты политкорректный шедевр агитационно-пропагандистской мысли проклятых акул империализма также не обойден вниманием творчески настроенной общественности. Первая ласточка — пользовательская карта под названием JRTC Farm, которую мы и публикуем.

#05. Battlefield 1942

И для этого свежачка начинают появляться дополнительные карты, пока их замечено всего две — одна мультиплеерная, другая сингловая. Зовутся, соответственно, Midway и Spritefire.

#06. Command & Conquer: Renegade

1. Товарищ по имени Channel Cat сделал доброе дело — бота для "Ренегата". Вполне приличного бота, хотя и несколько туповатого. Со временем, надеемся, появятся новые версии, а пока и этого хватит.

2. Дабы было где гонять вышеозначенного бота, имеются карты Bunkers, Eglin EFB, Forest Trail и River Raid.

#07. Counter-Strike

"Контра" у нас сегодня выступает мега-темой компакта. Подробно информацию о J.B. Choice: ACTION PAK 4.5 для Counter-Strike 1.5 читайте на отдельном текстовом блоке.

#08. Delta Force: Task Force Dagger

Для затравки — десяток синглплеерных миссий. Afghan Debut, Battledome, CIA, DaCastle, Dead War и другие. Дальше будет больше.

#09. Disciples II

Скромненький набор из двух официальных карт. Называются Apocalyptic и Stalwart.



#10. Elder Scrolls III: Morrowind

Имеется восемь штук плагинов: Abandoned Flat, Adamantium Armor, Balmora Additions, Balmora Hideout, Blight in Time, Caldera Cavern, Female Armor и Good Place to Stay.

#11. Emperor: Rise of the Middle Kingdom

Волшебной красоты полностью отстроенные города, небольшие деревеньки, шикарные районы для желтолицых аристократов и просто интересные карты, общим числом десять и еще пять. Настаивайте.

#12. G.T.A. III

Начиная с этого номера подборки по G.T.A.III предоставляются сайтом <http://gta3files.ndg.ru> в лице его ведущего Андрея "Scotch" Шуткевича.

Ловите первый пак суперкачественных, фотореалистичных моделей! Тысячи народных умельцев со всех стран мира рисуют немалое количество машин. К превеликому сожалению, основная масса недостойна внимания настоящего геймера. Мы же выкладываем только самые лучшие модели, которые не уступают оригинальным, а подчас их превосходят. Все модельки устанавливаются автоматически, что непременно обрадует тех, кто не хочет копаться в игровых внутренностях, устанавливая очередную "Бэу". В сегодняшнюю подборку входят: Nissan XXX, Viper, Opel Tigra, Mini One и Corvette Spirit.

В качестве приятной добавки имеются новые 3D-модельки колес (после установки которых те, что стояли по умолчанию, покажутся вам чьей-то неудачной шуткой) в компании с пачкой из 10 лучших скинов для главного героя и TrueType шрифтом Pricedown, стилизованным под игровую.

#13. Heroes of Might & Magic IV

Обязательные для каждого номера десять сингловых сценариев, каждый из которых, помимо отличного дизайна и небезынтересного геймплея, приправлен замечательным сюжетом.

#14. Max Payne

Модификация The One версии 1.5. Основана на мегапопулярном моде KungFu 2, включает в себя измененный сюжет, новые "комиксы", новое оформление интерфейса, новые скины персонажей, новые... Да, и незначительно измененный баланс вооружения.

#15. Neverwinter Nights

С появлением больших модулей мы начинаем придерживаться принципа "лучше меньше, да лучше" и вместо, скажем, десяти мелких модулей выкладываем четыре многомоговых. В этот раз именно так — огромные творения великих картостроителей под названиями Land of Adventure, Lone Wolf, Investigation Agency и Strong Blade McKnight ждут вас.

#16. Operation Flashpoint: Cold War Crisis

Подборка различных сценариев зарубежного производства: Airbase Assault, Airraid, Abulance Escort, The Dawn и The Ambush.

#17. Quake III Arena

Свежие карты Dominate, Invalid Transmission и Neotech плюс пачка симпатичных моделей на любой вкус и на каждый день.

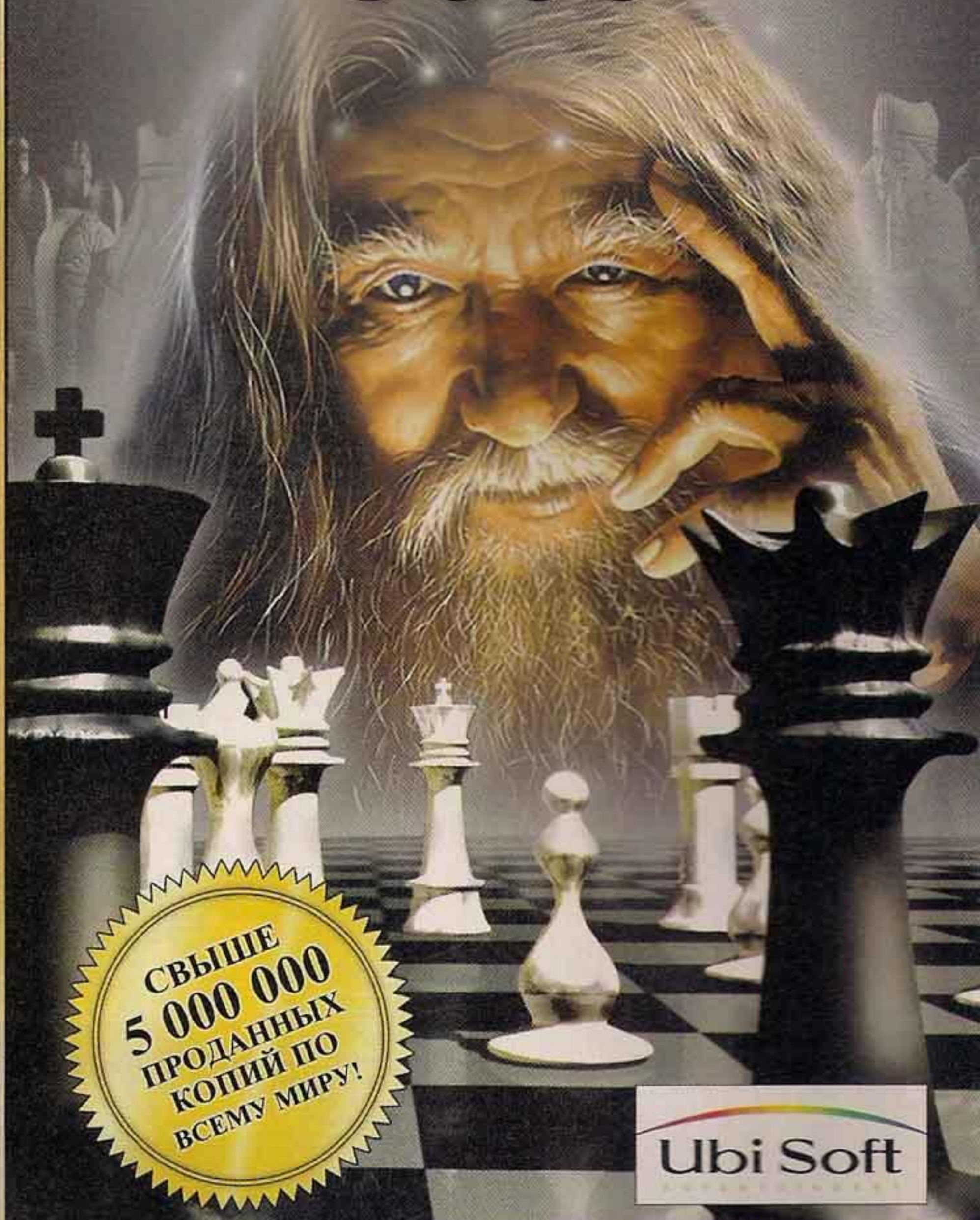
#18. Red Alert II: Yuri's Revenge

Большая пачка мультиплеерно-скирмишных карт, включающая в себя пользовательские и новые официальные карты.

#19. Return to Castle Wolfenstein

Большая и очень качественно выполненная синглплеерная карта с красивым названием The Night at the Opera. В комплекте и дополнительные текстуры, и оригинальные модели, и даже некий сюжетец, образуемый скриптовыми сценками. Рекомендуются всем и каждому, ибо шедеврально.

CHESSMASTER 9000

**pc cdrom**

Новая часть уникальной серии шахматных игр Chessmaster - Chessmaster 9000! Культовый симулятор интеллектуальной игры стал еще лучше, еще красивее, еще сложнее. При создании этой игры использовался опыт Лари Эванса - гроссмейстера и победителя на американском чемпионате по шахматам. Помните, что Chessmaster 9000 будет вашим преподавателем, наставником и противником!



- Более 150 совершенно уникальных виртуальных игроков.
- Невероятно красивый и улучшенный графический 3D-движок.
- Огромное количество режимов игры, включая сетевой.
- Сразитесь с искусственным интеллектом, обыгравшим лучших шахматистов мира!
- Свыше 800 классических игр, включая те, что были сыграны в сезоне 2001 и 2002 годов.

www.akella.com

© 2002 "Akella"

© 2002 "Ubisoft Entertainment"

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
оптовая продажа: (095)728-2328 тех.поддержка - support@akella.com
представитель в Белоруссии "Видеопечать" www.vp.minsk.by
представитель из Украины "Мультитрейл" www.multitrade.com.ua



ТЕМА КОМПАКТА

J.V. Choice: ACTION PAK 4.5 для Counter-Strike 1.5

Существует много разнообразных модов и конверсий нашего любимого-родимого. Все они чем-то хороши, а чем-то не очень. Некоторые наборы для КС просто пугают тем, что авторы совмещают несовместимое: весь спецназ бегают в костюмах Stormtrooper'ов с супернавороженными пушками, а терроры голышом и с палками-копалками в руках, из которых вылетает непонятно что, да еще и с пошлыми звуками. Все это прикольно, но максимум пару часов.

Автор-составитель данного пака не клюнул на приколы с плазматанками, а выбрал из всего разнообразия любительского творчества действительно стоящие "игрушки для взрослых", отличающиеся грамотным моделингом и фототекстурами, заснятыми с реальных стволов. Мои, его и вкусы тысяч "пап" во всем мире совпали, так что особо не удивляйтесь, когда увидите здесь пару моделей, которые уже выкладывались у нас на компактe. Данный пак собран явно с чувством хорошего спецназовского стиля. Чего только стоит винтовка AW50 .50 BMG, что заменяет AWM! А простой Glock 18? Это вам не козявки под парту вешать. Тут понимать надо: все серьезно.

Отдельного разговора заслуживают модельки игроков. Все они как на подбор, с ними тетка Nina V.I.P. (нескладно, зато про войну). Сделаны в духе операции "Черный Ястреб", или как в оригинале — "Black Hawk Down". Кто не посмотрел этот фильм — двойка в дневник и вызов родителей. Спецназ и террористы теперь наряжены в камуфляж пустынных оттенков, с одной лишь разницей, что у плохих парней комфа чуть темнее, а у хороших есть шлемы и защитные очки. Конечно, поначалу будете с перепугу мочить по своим, но, как



▲ Снайпер не заметил в прицеле хорошо закамуфлированный затылок коллеги.



▲ Такой забавной анимации еще нигде не было.



▲ Ну чем не разборка в Сомали?

говорится, "один раз — не тимкиллер". Играя на картах типа de_dust или de_inferno, вы ощутите весь колорит боев на Ближнем Востоке, правда, на обычных городских картах модельки будут смотреться чуть аляповато. Конечно, не обошлось и без каки. Так, например, sg550 выглядит чуть плосковато, а Steyer Aug несколько коряво. Но это я придираюсь.

Хочется отметить еще парочку папских фенек — новые звуки выстрелов и голоса в радиокомандах. Парни постарались и нарезали все из того же фильма переговоры спецназа... Теперь при старте раунда будет орать не тот голос пофигиста из КС, а реальная команда взводного командира: "Go! Go! Move it!". Создается впечатление, что участвуешь в реальных военных разборках: звуки рикошетов, взрыв гранаты и падающая штукатурка, вылетающий из-за угла труп вражины, крик напарника: "Михалыч, мы не справляемся!!!".

Огромный жирный плюс в пак добавляют спрайты. Спрайты взрывов, прицелов, иконок оружия при покупке. Кстати, иконки нарисованы автором в одном шаблоне, что ставит этот набор на ступень выше всех остальных. А спрайты прицелов — единственные спрайты из всех паков, которые я не стал заменять на свои любимые.

Однозначный Must Install! Мод, который изменит КС до неузнаваемости, утащит вас в "Контру" на несколько суток, заставит бояться громких звуков на улице и на вопрос мамы "Ты сделал домашнее задание?" отвечать: "Affirmative!".

В комплект мода входят несколько программ, которые понадобятся для просмотра и редактирования спрайтов, моделей, шкурок, цветных логотипов и фонов консоли. После установки мода искать их в папке cstrike/extras.z

#20. Soldier of Fortune II: Double Helix

Три карты — MPHospital, The Shark и Final Snipe.

#21. Star Wars: Galactic Battlegrounds

Пятнадцать сингловых миссий — для любителей погонять толпы джедаев по двум измерениям. Часть карт основана на полюбившихся эпизодах из фильмов.

#22. Stronghold

Потомственные строители замков не могут остаться равнодушными при виде пятнадцати отличных карт, ведь правда? Забирайте и пользуйтесь на здоровье.

#23. The Sims

Тридцать самых разнообразных объектов, вроде новых образцов сантехники, а в нагрузку к ним двадцать весьма оригинальных скинов для персонажей.

#24. Unreal Tournament 2003

Хит по определению, ставший таковым еще до своего появления, моментально оброс всяческими дополнениями. Одних только карт уже насчитывается около тысячи (!!!). К этому добавьте моды и мутаторы, скины и модели, да всякую мелочь вроде саундпаков.

За мутаторами милости просим в раздел "Deathmatch", а здесь у нас живут карты. Сегодня их три — DM-Fear, DM-Reactor и DM-Legoland.

#25. Warcraft III: Reign of Chaos

С выходом лицензионного "джевела" третий "Вар" окончательно превратился из развлечения для избранных в общее достояние. Не можем остаться в стороне от всеобщего ликования и снова выкладываем отнюдь не маленькую пачку из трех десятков карт.

ДОПОЛНЕНИЕ к "Игровой Зоне"

№01

В прошлом номере у нас был виртуальный боулинг, а теперь имеет место виртуальный же бильярд. Тоже трехмерный и очень симпатичный, хотя и не претендующий на масштабность и профессионализм, как всякие Virtual Pool и World Championship Snooker. Настройки минимальные, тип игры лишь один, регулируются только направления и сила удара, однако шарики ведут себя в соответствии со всеми физическими законами, честно отскакивая от бортов и друг от друга, а то и вылетая со стола, что карается штрафными очками.

ДОПОЛНЕНИЕ к "Игровой Зоне"

№02

Candy Crusher — весьма занятная логическая игрушка, вобравшая в себя множество идей из таких игр, как тетрис, пятнашки, Diamond Mine, Lines. Имеем поле, заполненное цветными фишками, и одно пустое место, перемещаем фишки по одной, стремясь составить линию из одинаковых. Положение усугубляется тем, что игра идет на время...

В отличие от значительной части подобного рода некоммерческих игр, Candy Crusher обладает великолепной, хотя и двухмерной, графикой и приятной уху озвучкой.

ДОПОЛНЕНИЕ к "Игровой Зоне"

№03

QBez — еще одна логическая игра, причем активно претендующая на роль лучшей головоломки месяца. Так же как и предыдущая игра, основана на идеях Diamond Mine и Lines. Экран заполняется некоторым количеством цветных кубиков, необходимо убирать находящиеся рядом одинаковые кубики. Если таковых к концу уровня не

GAINWARD

WWW.GAINWARD.RU

У тебя уже стоит?



GeFORCE 4™



ATLANTIC



COMPUTERS

(095) 240-240-1

WWW.ATLANTIC.RU

info@atlantic.ru (розница);
opt@atlantic.ru (опт)



Где купить: <http://www.gainward.ru/buy.html>

оказывается, можно воспользоваться тремя перестановками. Уровень заканчивается после того, как очищено все поле либо не осталось никаких вариантов ходов. Чем больше удастся убрать кубиков за один ход, тем больше очков получится, за стопроцентно чистое поле дают бонусные очки и показывают короткий мультик.

Работы читателей "Игромании"

В данном разделе публикуются читательские работы, предназначенные для компьютерных игр либо для украшения рабочего стола в стиле компьютерных игр. Это могут быть созданные вами карты, уровни и сценарии, модели и текстуры, обои для Windows и скины для WinAmp и многое, многое другое. В общем, тематически — все то, что ставится нами обычно в "Игровую зону".

Для того, чтобы ваша работа оказалась на компакт, вам требуется отослать ее на адрес GAMEZONE@IGROMANIA.RU.

Условия приема работ: 1. все файлы должны быть запакованы в один архив, предпочтительно RAR; 2. к работе требуется приложить описание, инструкцию по установке и, желательно, пару-тройку скриншотов. Работы без описания не принимаются.

Мы выкладываем только то, что, по нашему мнению, является лучшим из пришедшего.

Детальные описания всех работ вы обнаружите на компакт в разделе "Игровая зона"/"Работы читателей 'Мании'", а краткий перечень находящегося там вы можете увидеть чуть ниже.

Внимание! По неудачному стечению обстоятельств (если точнее — по причине внезапно сдохшего винчестера) была утеряна часть работ, пришедших с 10 ноября по 1 декабря. Большая просьба ко всем, кто присылал нам что-либо в тот период на GAMEZONE@IGROMANIA.RU, прислать еще раз.

G.T.A. III

1. Несколько скинов для главного героя от 4EPT и Павла Кашина.

2. Две небольших модификации, присланные товарищем по имени RYSHER.

KKnD Extreme

Для этой некогда весьма популярной RTS — безымянная модификация от Юрия Котельникова aka Torion.

Neverwinter Nights

Пара модулей за авторством Sasha Antochenco.

Unreal Tournament

Карта DM-RusRuleka. Автор — Manchkin.

Warcraft III

Карта Dungeon Travel, прислал Lord Inquisitor.

XiaoXiao

Симпатичный флэш-микс, основанный на серии мордобойных мультиков. Автор — Kenguru.

Обои для рабочего стола

Одна, но очень стильная обоечка под названием Inferno. Автор — Rinat Kamaletdinov.

Скины для WinAmp

Замечательные шкурки от Дмитрия Лобовкина и MaxiK.



ДЕМОБЛОК

Составители:

"Демо-версии" и "Патчи" — Петр Давыдов
"Трейнеры" — Армен Есаулов

Демо-версии

Обычно назвать конкретные игры, которые попадут на компакт, не представляется возможным по той причине, что диск сдается существенно позже журнала. И, следовательно, многое еще может измениться. Однако на этот раз по крайней мере об одной игрушке мы можем сказать с полной определенностью.

Это NEED FOR KILL — собственная free-ware разработка нашего читателя Константина Мухопода из города Иваново. Игрушка, представляющая собой мультиплеерный Quake III в двухмерном пространстве и, надо признать, потрясающая воображение. На этом компакт мы выкладываем полную версию (0.37) этой ураганной аркады, являющейся самостоятельной игрой. Непременно посмотрите, она того стоит! Более подробную информацию можно получить на сайте разработчика: <http://powersite.narod.ru>.

Патчи

Как и всегда, мы выкладываем для вас самые ценные заплатки, появившиеся в интернете за последний месяц. Хочется верить, что вместе с ними ваши любимые игрушки станут еще играбельнее, а жизнь — ярче и светлее. Для того мы и работаем, чтобы вы могли спокойно играть.

Особо обращаем ваше внимание на то, что мы выкладываем новый патч версии 2.0 для русской версии "Героев Меча и Магии IV". Как вы помните, некоторое время назад мы уже размещали на нашем компакт аналогичный патч для английской версии, добавляющей в игру мультиплеер. Теперь сыграть по сети смогут и все те, у кого стоит русская версия от компании "Бука"!

Герои Меча и Магии IV

Версия: Патч 2.0 Рейтинг: 5/5

Завоевание Америки

Версия: Патч 1.0 Рейтинг: 3/5

Battlefield 1942

Версия: Патч 1.2 Рейтинг: 4/5

Civilization III: Play the World

Версия: Патч 1.14f Рейтинг: 3/5

Grand Prix 4

Версия: Патч 9.6 Рейтинг: 4/5

Hearts of Iron (День Победы)

Версия: Патч 1.01 для английской версии
Рейтинг: 4/5

HoverAce

Версия: Патч 1 Рейтинг: 3/5

Neverwinter Nights

Версия: Патч 1.27 Рейтинг: 4/5

No One Lives Forever 2

Версия: Патч 1.2 + deathmatch pack
Рейтинг: 5/5

The Sims Unleashed

Версия: Патч 1.0 Рейтинг: 4/5

Объяснение рейтинговой системы, описания патчей и все остальное читайте на компакт.

Трейнеры

Наш девиз — "В Новый Год с новыми трейнерами!". Первооткрывателями стали:

Ace Lightning, Age of Mythology, Arx Fatalis, Ballerburg, Battle Boattle 2, Battle Snake, Birdie Shoot, Boa Constrictor, Civilization III: Play the World, Dragon Jumper, Dragon's Lair 3D, Far West, Galactic Patrol, G.I. Combat, Hegemonia: Legions of Iron, HitBall, Knight Rider: The Game, Melker The Elk Hunt, Misty Blue, New World Order, Operation Flashpoint: Resistance, O.R.B., Pac-Eat Nx, Pink Panther, Pogo Dave, Project Nomads, Search and Rescue: Vietnam MedEvac, Soldiers of Anarchy, Tiny Cars, Trailer Park Tycoon, Uncommon Valor, WWE RAW

Подробное описание всех трейнеров вы найдете на диске, зайдя в раздел "Трейнеры". Профаны в читерском деле там же смогут прочесть краткое объяснение, что такое трейнеры и как ими пользоваться.



DEATHMATCH

Составители блока "Deathmatch":

Олег Полянский, а также
Алексей Кравчун ("Клубы России").

Quake III Arena

Модификация Requiem

Весьма известная модификация с пятилетней историей. Существуют также варианты для Quake и Quake II. Типичный представитель семейства "все в одном". Разработчики не преследовали какой-либо определенной цели, а просто-напросто от души оторвались, наполнив свое детище самыми разными интересными фишками. Здесь и новое оружие (Flamethrower, Touch Grenades, Nailgun, Minigun, Freeze Gun, Super BFG), и страшное количество powerup'ов — например, с десяток рун, каждая из которых усиливает один из параметров игрока или открывает новую возможность. А возможностей просто уйма — всех и не перечесть.

Unreal Tournament 2003

Модификация Death Ball

Death Ball — гремучая помесь футбола, хоккея, баскетбола и американского футбола, помноженная на обстановку UT2003. Так заявляют авторы. Конечно, им видней, но я этих самых элементов хоккея или баскетбола

так и не заметил — плохо искал, наверное. А на футбол очень похоже, по крайней мере, в той степени, в которой спорт может быть похож на компьютерный боевик.

Warcraft III: Reign of Chaos

Забавные тактики

На компакт вы сможете найти реплей, иллюстрирующий одну из описанных в свежем "Deathmatch" нестандартных тактик в мультиплеере Warcraft III. Речь идет об атаке големами на карте Gnoll Wood. Игря за ночных эльфов, вы можете победить вашего противника-орка за считанные минуты!

Киберспорт

Демки

Вновь возвращаясь к теме прошедших World Cyber Games 2002, следует вспомнить, что наши ребята сумели не только увезти с собой два комплекта золотых медалей, но и выиграть в неофициальном командном зачете в номинации Quake 3 2x2, проведенном между представителями разных стран. Примечательно, что играли в нашей команде аутсайдеры — Cooler и death, сумевшие таким образом похвастаться с соперниками и восстановить свой статус-кво. Предлагаем вашему вниманию наиболее зрелищные демки этого мини-турнира.

И пункт два. Чемпионат MindTrekLan по Counter-Strike, прошедший в этом месяце в Финляндии, ознаменовался донельзя обидным поражением нашей чемпионской команды M-19. То ли ребята чересчур расслабились после победы на WCG, то ли соперники сумели найти против них специальную контрстратегию, но, так или иначе, вернуться домой россиянам пришлось без призов и медалей. Посмотрев эти демки, вы можете самолично сформировать мнение об уровне игры европейских команд, а также найти ответ на вопрос — что именно послужило причиной поражения M-19.

КЛУБЫ РОССИИ

На компакт вы сможете ознакомиться с информацией о компьютерных клубах России. Не обо всех, а исключительно о тех, владельцы которых прислали нам адрес своего клуба, контактный телефон, данные по установленным компьютерам и так далее. Редакция выражает уверенность, что информация будет вам полезна.

Смотрите в разделе "ИнфоБлок".



ПО ЖУРНАЛУ

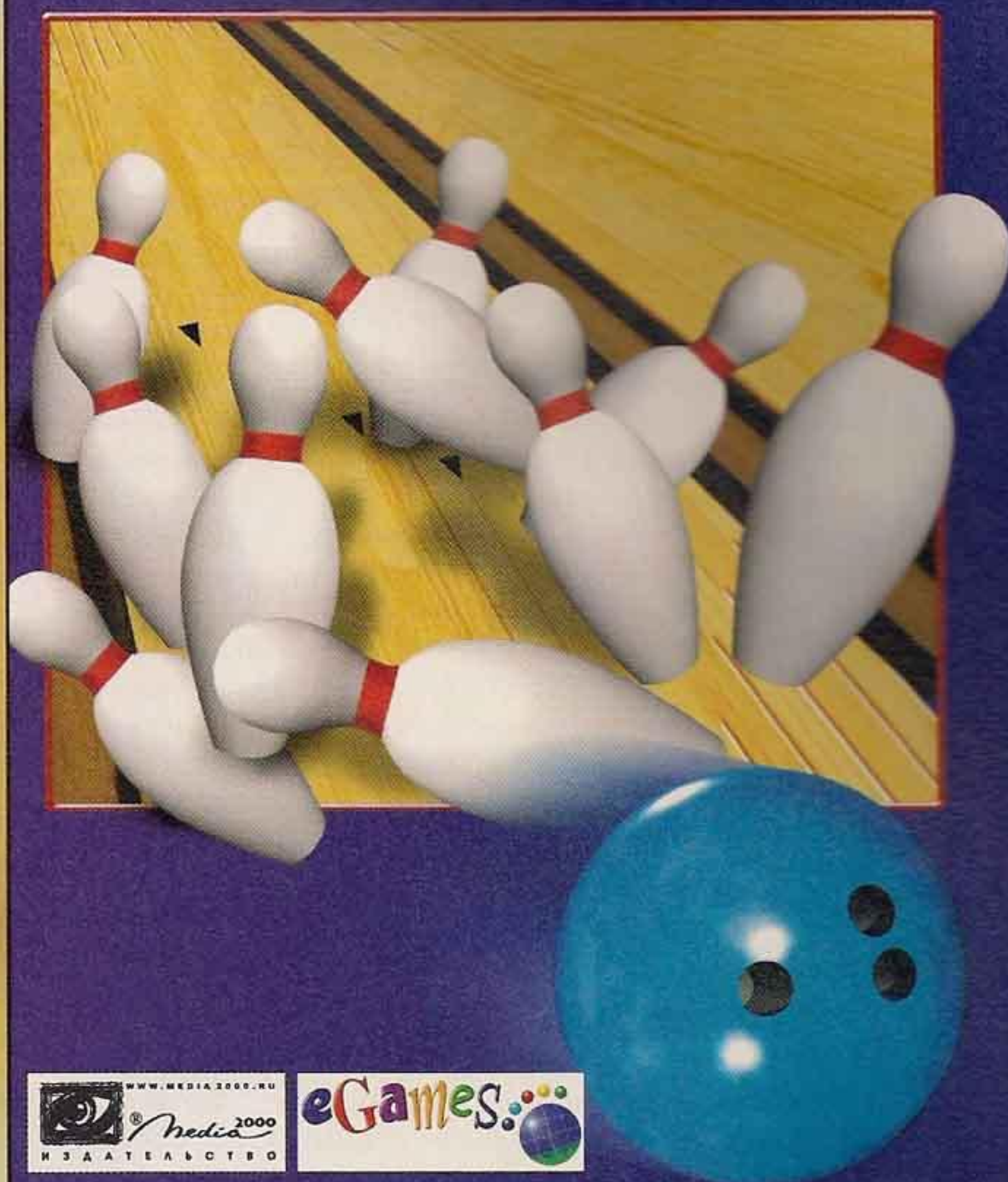
Составители: Алексей Кравчун, Федор Усаков, Олег Полянский, Николай Пегасов, Денис Давыдов и Геймер

Rulezz&Suxx

Галерея

Наша галерея — самая галереистая галерея в мире. Лувр просто отдыхает, а Третьяковка — так вообще не скажу что делает. Потому что черта с два там найдешь такие кадры из NBA'2003, как у нас. Жалкие Рубенс и Ван Гог не знали радости баскетбола! Лихие пробросы, неожиданные подхваты и акробатические прыжки ногами в корзину — где еще вы такое увидите? Ну, про авторские работы Андрея Александрова по мотивам "Солдат Неба" (аддон к "Шторму") и великолепные средневековые пейзажи Матвея Кумби, написанные близ Шервудского леса, даже не говорю: сами, сами все увидите и еще друзей позовете посмотреть. Напоследок оцените батальные сцены из "Завоевания Америки": все, кто пачкал холсты изображениями Бородинской битвы, Ватерлоо, Курской дуги и тому подобного, яростно ворочаются в гробу и скрежещут остатками зубов от бессильной злобы. По масштабности GSC Game World

БОУЛИНГ МАНИЯ



Это мощная, веселая и увлекательная игра от eGames, отличительными чертами которой являются насыщенная 3D графика и мультипликационный стиль. Игра не проста, но играть в нее Вы научитесь очень быстро! Вы можете сами выбрать игрока и любую из многочисленных игр. СОБЕРИТЕ ВОКРУГ СЕБЯ ВСЮ СЕМЬЮ И ВЕСЕЛИТЕСЬ ВСЕ ВМЕСТЕ!



СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
ПРОЦЕССОР Pentium 200 МГц, 32 Мб ОПЕРАТИВНОЙ ПАМЯТИ, ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА Windows 95/98/Me, 16бит - звуковая карта, 2Мб ВИДЕОКАРТА 16-БИТНОЙ ЦВЕТОВОЙ ПАЛИТРОЙ, DirectX 7.0, Microsoft Internet Explorer 4.01, 16X CD-ROM, 65 Мб МЕСТА НА ЖЕСТКОМ ДИСКЕ, МЫШЬ

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru

©2001 eGames, Inc., © 2001 No. 2 Games, Inc. All rights reserved. Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО Языковой Бизнес Центр "Интенс". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".

переплюнули даже великого миксера культур
Илью Глазунова!

Даты выхода отечественных локализаций

Со всех концов великой матушки России спешат к нам в редакцию гонцы, дабы принести радостную весть о том, что какая-нибудь отечественная компания взялась издавать какую-нибудь неотечественную игру. А уж если речь идет о локализации, так мы немедленно пьем шампанское всем редакторско-верстальным составом и велим выкатить народу бочку с чистейшим денатурированным спиртом — пусть люди тоже порадуются, нам не жалко. Ну а сведения от марафонцев наш главный локализатор Армен Есаулов локализует для вас в наипонятнейшем документе современности — нашей таблице локализаций. У вас еще не рябит в глазах от этого слова? Если да, то передохните: то, что откроется вашему взору на страницах R&S, а потом на дорожке компактa, не предназначено для слабых духом и глазом. Только самые мужественные решатся на изучение этого исторического манускрипта — а таких у нас в стране больше 70 тысяч. И все как один — вы не поверите! — читатели "Игромании".

Вскрытие

Статья "Солдат удачи в тылу врага"

SOF 2 MP SDK v1.00 — набор инструментов для создания модификаций к игре. В состав пакета входят программы *Radiant* (версия для SoF 2) — редактор карт, *RadiantMP* — редактор мультиплеерных уровней, *ModView* — редактор моделей, *EffectsEd* — редактор визуальных эффектов, и масса мелких утилит.

Статья "Властелин битв"

1. Wc3 Image Extractor II. Данная утилита позволяет вам просматривать файлы форматов .blp и .tga и переводить картинки из одного формата в другой.

2. Warcraft III File Format Converter. С помощью данной программки вы можете переводить любой графический файл игры в самые разнообразные форматы.

3. Warcraft 3 MDX Editor — программа для просмотра и редактирования mdx-файлов (моделей).

4. WinMPQ — утилита, позволяющая вам создавать, распаковывать, упаковывать и совершать всяческие преобразования над mpq-архивами, используемыми в играх от Blizzard.

Мастерская

Статья "Свой среди чужих, чужой среди хищников"

Уровень-пример, созданный автором статьи в процессе написания материала.

Статья "Ноктюрн влюбленного зомби"

NWN Lexicon — Help к редактору Neverwinter Nights.

Почта "Мании"

Как мы и обещали в прошлом выпуске — витрина читательского литературного творчества в этот раз просто переполнена интереснейшей беллетристикой, аналитическими материалами и высокой поэзией. "Старкрафт" глазами рядового морпеха, воздушные битвы чародеев, записки компьютерного Творца, о бедном орке замолвите слово, а также правда о свободе в играх, критика святого Counter-Strike, киберпанк эпохи Возрождения и брутальные италиомафиозные четверостишия на тему игры Mafia!

Территория разлома

Статья "Аллоды 2.5: Слуга Тьмы"

Allods Map Editing Tools — мощный инструмент для редактирования карт к игре "Аллоды 2: Повелитель душ", предназначен для использования в среде Win9x/NT совместно с редактором карт и предоставляет дополнительные возможности для быстрого создания высококачественных игровых ландшафтов. Прежде всего, это касается автоматической генерации лесов и задания рельефа карты. Команд расстановки монстров почти нет, ибо это не та вещь, которую можно доверять автоматике. В облегченном варианте — light edition — недоступна часть функций полного варианта. Для работы с продуктом необходимо скопировать файлы из архива в каталог игры или в отдельный каталог. В комплект, помимо исполняемого модуля, входят файлы справки и демо-карты, созданные с помощью этого инструмента.

Вне компьютера

Блок от "Ролемансера"

"Ролемансер" (www.role-mancer.ru) — ведущий российский сайт по внекомпьютерным играм, совместно с которым создается данный раздел на компактe.

ФАЙЛЫ

1. AD&D: классические модули Гари Гигакса.
2. D&D: новый FAQ с эрратами.
3. World Builder: инструкция по изготовлению fantasy-миров.
4. "Мир великого дракона": программы для создания персонажей и редактирования правил.
5. Star Trek CCG 2nd Edition: правила и демокоды.
6. Warhammer CCG: правила и демокоды.
7. "Эпоха битв": лист боевых характеристик для набора "Сарацины".

СТАТЬИ

1. Статья И. и К. Горбуновых о ККИ, продолжающая материал в журнале.
 2. Информация о клубе "Лабиринт".
- Файлы размещены в разделе "Вне компьютера" (раздел "По журналу"). Статейные материалы размещены в "ИнфоБлоке".

MAGIC: THE GATHERING

Как обычно, набор деклистов и обновления правил.

Программа Magic: Suitcase в этом месяце нами не выкладывается, т.к. нет обновлений.



МОЗГОВОЙ ШТУРМ

Составитель: Геймер

Скринмания

В предыдущем номере начат новый глобальный конкурс, называющийся "Скринмания". На компактe для него сейчас выкладываются, во-первых, правила, во-вторых, скрин-паспорт, в-третьих, программа HyperSnap-DX 4, которой вы сможете спокойно пользоваться до 31 марта 2003 года!

Героический Конкурс: после финала

В декабрьском номере за 2002 год мы подвели итоги Героического Конкурса на лучшую карту для Heroes of Might and Magic IV. Тогда же на компакт были выложены 30 лучших карт, а также две, удостоенные дополнительных призов.

Сейчас, как и обещалось, мы выкладываем все пришедшие на конкурс карты, которые ранее не были нами выложены. Помимо этого, по случайности некоторые карты-победительницы были выложены нами не в финальных версиях, и — сейчас мы исправляем ошибку, заново помещая их на компакт. Особое внимание к карте, занявшей первое место, которая была помещена без необходимого story-файла! Подробности, как обычно, смотрите в рубрике "Мозговой штурм".

И еще. На компактe вас ждет суперкарта Unknown Lands, которая оказалась вне конкурса в силу своей специфичности. Но при этом, будь она допущена к конкурсу, она бы однозначно заняла либо первое, либо второе место! После долгих совещаний мы решили премировать карту отдельно и по достоинству. И, конечно же, она ждет вас на компактe. Играйте!

Скринтурс #01. Январь

9 картинок. Больше чем 70.000 участников. Один приз. Пять победителей. Сегодня, сейчас — на нашем компакт-диске. Ошибки не прощаются, находчивость поощряется. Торопитесь — фантастический симулятор "Штурм: Солдаты неба" от отечественной компании "Бука" ждет вас!



СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

Составление и подборка:
Илья "Orange" Виктор

Гвоздь номера: Mouse Utility

Как показывает практика, немалый процент рабочего времени тратится не на работу, а на путешествия по разнообразным менюшкам в поисках нужной программы или команды. Можно под завязку забить десктоп и нижнюю панель ярлыками часто используемых программ, но есть способ лучше. Отечественная малогабаритная программка Mouse Utility комфортно

БАНДИТЫ БЕЗУМНЫЙ МАРКС

ЗАТКНИСЬ И РУЛИ, А ТО САМ
ПРИЗРАКОМ СТАНЕШЬ! В МОЕМ
ИМЕНИ ГЛАВНОЕ НЕ ТО, ЧТО Я
МАРКС, А ТО, ЧТО БЕЗУМНЫЙ!

Я КАРЛ МАРКС ГОВОРИЛ,
ЧТО ПО ЕВРОПЕ БРОДИТ
ПРИЗРАК КОММУНИЗМА.

ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
технология творчества



PAN VISION



размещается в трее, рядом с часами, и при нажатии на значок выдает панельку с нужными вам значками, исключая тем самым утомительное рытье в меню "Пуск". Программа полностью настраиваемая, от изменения набора ярлычков до установки степени прозрачности панельки в Windows 2000/XP. Полезность Mouse Utility неоспорима, а отсутствие глюков и бесплатность выгодно отличают ее от других софтин подобного рода.

Тип программы: freeware

Рейтинг: 10/10

Свежати́на

Appolo 371

Миниатюрных размеров и весьма скромного вида аудиоплеер. Интересен прежде всего тем, что занимает немного места и требует минимум системных ресурсов, что позволяет слушать любимую музыку даже на очень слабых системах. Поддерживает плейлисты, имеет многополосный эквалайзер и неплохо работает с плагинами для Winamp.

Тип программы: полный freeware

Рейтинг: 9/10

Beatles Forever

Настоящий подарок для битломанов, которые, стоит надеяться, среди наших читателей еще имеются. Электронный справочник, содержащий огромное количество информации о великой ливерпульской четверке. Биографии, статьи, тексты песен, музыка в midi-формате и многое другое...

Тип программы: mega freeware

Рейтинг: 10/10

Brainwave Generator

Занятная программка, генерирующая высоко- и низкочастотные звуковые колебания. При определенных комбинациях этих звуков в сочетании со стереоэффектами воздействует на нервную систему слушателя. В зависимости от режима звучания может ввести пациента в транс, усыпить, разбудить, сконцентрировать его внимание и т.д. Эффективность программы зависит от каждого человека в отдельности, но система эта определенно действует. Крайне не рекомендуется лицам со слабой психикой и склонностями к эпилепсии.

Тип программы: как и все подобные программы, shareware

Рейтинг: 9/10

CDScratch

Для тех, кто в детстве мечтал быть диджеем. Предоставляет в ваше распоряжение две вертушки и микшер. В отличие от серьезных сводилок, о которых мы подробно писали несколько номеров назад, очень проста в управлении, хотя и обладает минимальным набором функций.

Тип программы: практически freeware

Рейтинг: 8/10

Cofeecup Firestarter

Технология Macromedia Flash все плотнее входит в нашу жизнь и интересуется все большее

количество людей. Однако освоить Flash под силу не каждому, поэтому и появляются облегченные флэш-редакторы, от простеньких программ для создания кнопок до полнофункциональных пакетов вроде SwiSH, который уже появлялся на нашем компактe. Теперь и популярная серия веб-утилит Cofeecup пополнилась довольно простым редактором флэшек.

Тип программы: adware/shareware

Рейтинг: 9/10

Filebox Extender

Простая в использовании утилита для редактирования содержания контекстных меню. Открывает безграничные возможности по вживанию в менюшки собственных команд.

Тип программы: просто freeware

Рейтинг: 9/10

ICE Book Reader

В прошлом выпуске мы уже обращались к теме программ, предназначенных для чтения книг с экрана. Снова возвращаемся к ней и представляем вашему вниманию программу ICE Book Reader, по своим возможностям не уступающую представленному ранее Tom Reader.

Тип программы: рулезнейший freeware

Рейтинг: 10/10

Jet Audio

Еще один из многих аудио/видеоплееров. Приятный на вид, удобный в использовании, поддерживает большинство существующих форматов, смену скинов и работу с плагинами. Отличительной его особенностью является модуль, предназначенный для сетевого вещания. Без особых трудностей вы можете открыть свою виртуальную радиостанцию и крутить там все, что заблагорассудится.

Тип программы: ненавязчивый adware

Рейтинг: 9/10

ModPlug Player

Не стоит забывать о старых аудиоформатах, например трекерных модулях, представляющих немалый интерес. Для их прослушивания можно воспользоваться традиционным "Винампом", но не все треки в нем звучат так, как задумывалось. А вот вышеозначенный ModPlug Player с легкостью справляется со всеми xm-, it-, s3m- и mod-файлами.

Тип программы: абсолютный freeware

Рейтинг: 9/10

Need For Space

Очищаем многострадальный винчестер от временных файлов, старых бэкапов, дублирующихся файлов, остатков удаленных программ и прочего мусора. Программа автоматически находит и удаляет все лишнее.

Тип программы: еще один shareware

Рейтинг: 9/10

SWF Decompiler

И вновь возвращаемся ко всем любимому флэшу. Чтобы покопаться в чавкающих потрохах ролика или игрушки, совершенно не обязательно открывать ее в навороченном редакторе. Воспользуйтесь SWF Decompiler'ом и вытаскивайте все что угодно, хоть звуки, хоть гра-

фику, хоть скрипты...

Тип программы: не злой shareware

Рейтинг: 9/10

Windows Media Player 9

Если вам претит пользоваться проигрывателями сторонних производителей, которые, например, мы очень любим, то ставьте новую версию традиционного микрософтовского Windows Media Player'a, который поддерживает все, что только можно, но и весит немало...

Тип программы: официальный freeware

Рейтинг: 10/10

Win Matrix

Скринсейвер, изображающий до скрежета зубового знакомую каждому картину — падающие сверху вниз зеленые символы. Матрица имеет всех!

Тип программы: к сожалению, shareware

Рейтинг: 9/10

Игроманский стандарт

Антивирус Касперского

На каждом диске "Игромании" публикуется полноценно работающий "Антивирус Касперского", он же — общеизвестный AVP. Для наших читателей лаборатория Касперского выпускает специальную его версию — IGROMANIA EDITION, срок работы которой — ровно один месяц. Именно столько времени будет действовать специальный ключ, который вы постоянно можете брать вместе с новой версией AVP на нашем диске и, соответственно, из месяца в месяц продлевать работу установленной антивирусной защиты.

Помимо всего прочего, мы ежемесячно публикуем полную базу данных по вирусам со всеми последними обновлениями на момент отправки компактa в печать. Так что получается не только удобно, но и предельно надежно — даже в том случае, если вы не можете регулярно скачивать апдейты базы из интернета.

На наш взгляд, AVP — лучший из антивирусов, существующих на сегодняшний день. Надеемся, после нескольких месяцев его использования вы полностью с нами согласитесь. Нам искренне приятно предоставлять вам самое ценное, причем совершенно бесплатно.

CheMax 2.1

Последняя суперновейшая версия популярной базы кодов, секретов, инструкций по hex-взлому, easter eggs и прочих радостей человека. В базе содержится 4210 записей (игр). Помимо новых кодов, традиционно изменены и улучшены многие ранее существовавшие позиции (практически все пункты, добавленные за этот год). Пользуйтесь на здоровье!

Dirty Little Helper

Как ни странно, но вот уже второй месяц не появляется обновлений для популярной базы кодов — Dirty Little Helper. Так что — увы. Впрочем, ее поклонники не будут разочарованы, так как "Игромания" рада предоставить вам гораздо более мощную альтернативу в виде "КОДекса", CheMax и блока "Трейнеры"!

СЛЕПАЯ ЯРОСТЬ



По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru

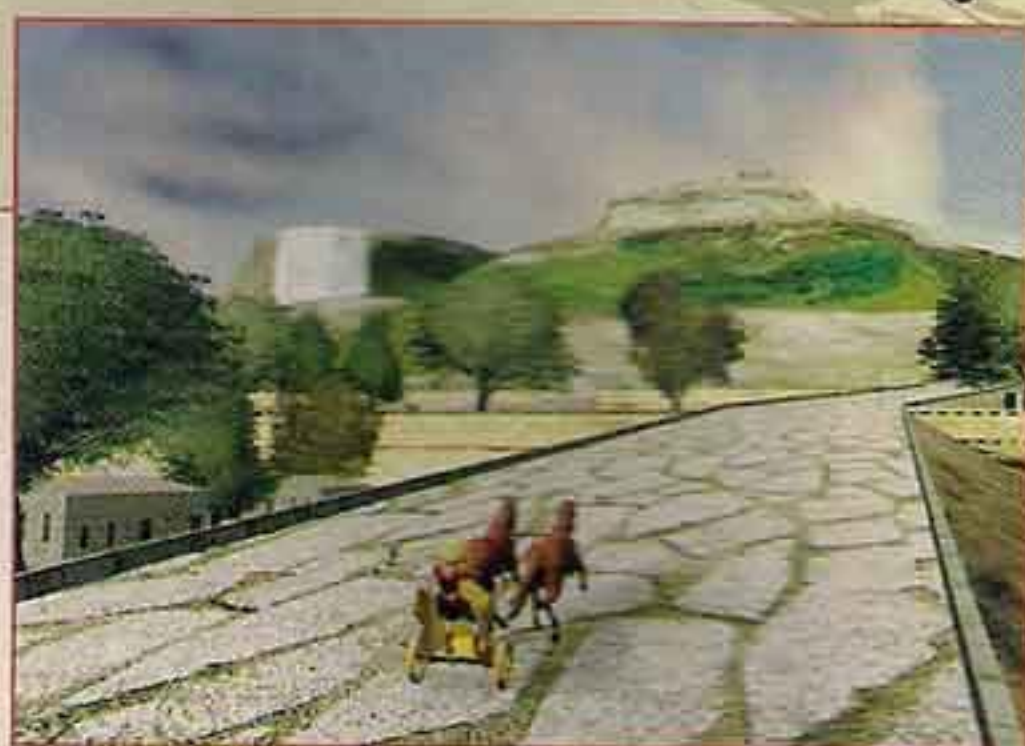
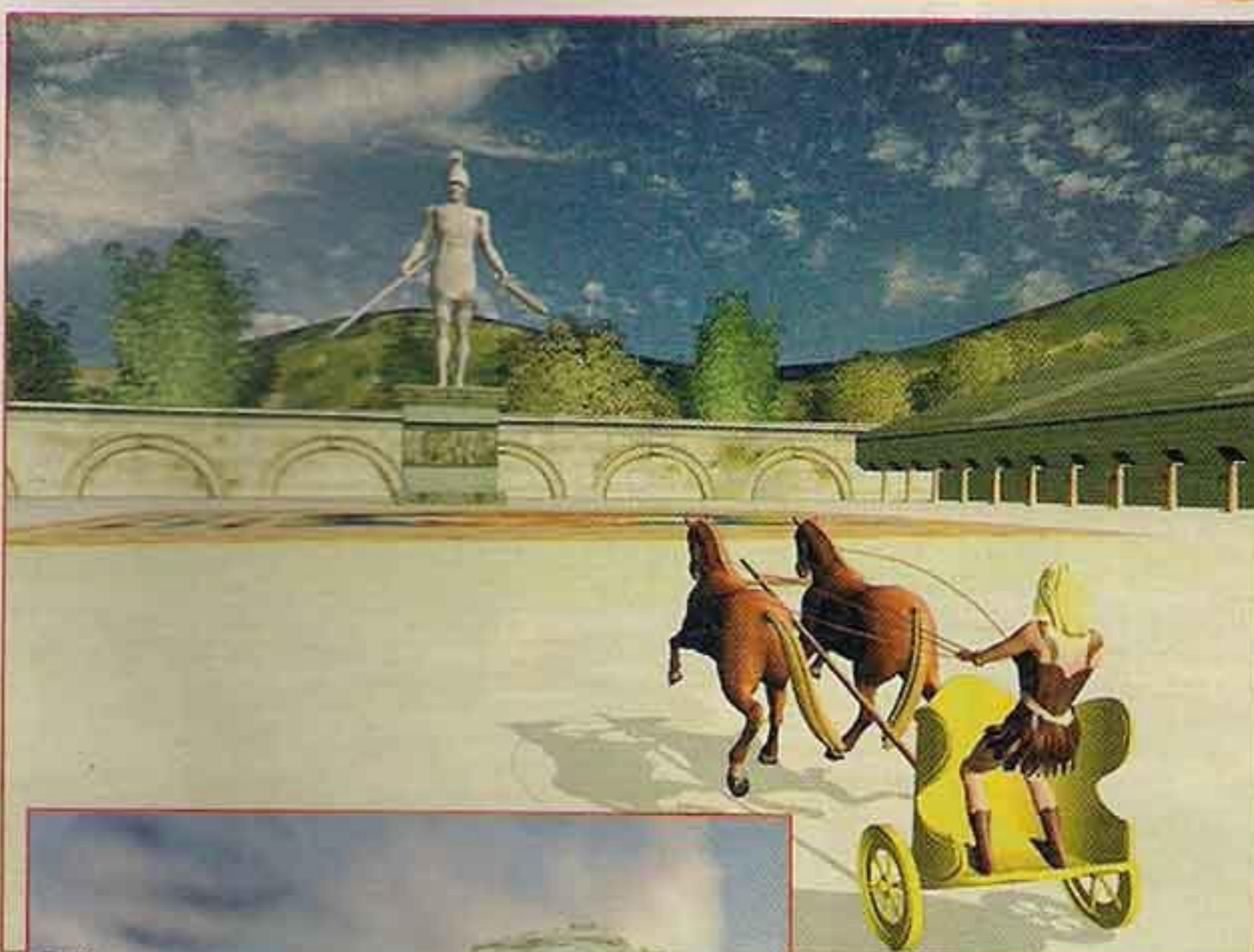


Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО Языковой Бизнес Центр "Интенс". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".
© 2001 - All Content Copyrighted by Fluid Games

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

Chariots

Жанр:	Гонки
Издатель:	Candella Software
Разработчик:	Candella Software
Похожесть:	Papyrus, Olympic
Дата выхода:	Начало 2003 года
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Нет



В настоящее время жанр компьютерных гонок находится в крайнем упадке, барахтается где-то в придорожной пыли и исполненными тоской глазами глядит на несущиеся по хайвею индустрии

игры других, более успешных направлений. Вы анонсируете очередную игру про "гонки", и она почему-то не называется The Need For Speed N? Извините, но о прибылях придется покамест забыть. Бесконечная деградация, экстенсивное развитие и рост "вширь" привели в конце концов к тому, что из праха чумного мира возникли компании вроде Candella Software, вознамерившейся прочно занять на рынке нишу гоночных игр по мотивам... колесничных состязаний.

Действие Chariots (известной также под партийным псевдонимом Chariots War) происходит в просвещенном I веке (до, естественно, н.э.), а процесс игры представляет собой самые обычные гоночные состязания, где в роли царя дорог выступает впряженная в лошадиную двойку позолоченная боевая телега. Тут надо заметить, что, скажем, в Древней Греции колесница была крайне привилегированным видом транспорта — нечто вроде красного "Феррари" или злополучного "шестисотого". Круговые и раллийные трассы, возможность замены некоторых деталей конструкции, поломки, разнообразные погодные условия, разные виды дорожного покрытия — для полного соответствия в игровой комплект не входят разве что "пит-стопы" и команда техников для оперативной заправки наших болидов овсом. В рамках обыденной гоночной прозы ожидается также и некоторый просветительский момент — туристический экскурс в мир античных достопримечательностей. Маршрут трасс выбран с таким расчетом, чтобы мы смогли прокатиться по побережью мимо Фаросского маяка, задеть правым колесом ступеньки храма Зевса, с упоительным гиканьем промчаться мимо колонн Акрополя и вспучить облако сизой пыли у подножья пирамид в Гизе.

По каким-то непонятным причинам авторы ни одним словом не упоминают про возможность применения таранов, копий, луков и прочих разбавляющих заурядный гоночный геймплей элементов — однако скучать никто не позволит. Во время состязаний не исключены, например, природные катаклизмы: дождь, напрочь размывающий дороги, ветер, мешающий продвижению наших скакунов, и даже песчаная буря, заметно снижающая видимость и крайне затрудняющая ориентацию в пространстве.

Странно только одно: при тщательном историческом подходе авторы почему-то пропагандируют в Chariots всеобщее спортивное равенство и унисекс. Среди возниц, помимо свирепых геркулесов, аяксов и аполлонов, замечено немалое число лиц женского пола. Тогда как в глухой античности, как, должно быть, помнит искушенный читатель, женщинам не дозволялось приближаться к месту спортивных состязаний ближе чем на сто шагов... Впрочем, все это не более чем мелочные придирки.

Extinction

Жанр:	RTS
Издатель:	Не объявлен
Разработчик:	Rival Interactive
Похожесть:	Dark Planet
Дата выхода:	2004 год
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Нет



Компания Rival Interactive, авторы средненькой RTS Real War, продолжает разрабатывать жанр и выставляет на наш суд свой новый проект Extinction. Это тоже RTS, но теперь трехмерная, с плавающей камерой — и с каменными топорами и клыками вместо танков и бомб.

Основная мысль звучит так: а что если первобытные люди жили в одно время с динозаврами? Жили и неплохо уживались вместе. Приручали ящеров и использовали на охоте и сельхозработах. То есть господа разработчики решили подзаработать на волне популярности Dinosaurs Digs и динозавров вообще, заняв немного еще и у Heaven & Hell.

Итак, в начале игры на выбор дается три племени. Каждое племя оценивается тремя параметрами: грубая сила, земледельческие навыки и умственные способности. Конечная цель игры — использовать эти преимущества для выживания племени. Что не так просто: вооружившись до зубов, вы, к примеру, можете проиграть численно превосходящему врагу. Или ваше племя вымрет с голоду, так как расплодившиеся соседи слопают в окрестных лесах всю фауну. Вариантов море, и простым "рашем" всех проблем не решить.

Комбинируя и развивая параметры, мы открываем новые возможности для племени. Не имея достаточно масла в голове, лохматому питекантропу ни за что не додуматься привязать булыжник к палке, заострить его, и

уже топором долбить нужное селекцию дерево.

Динозавры тут выступают в роли дополнительных технологий. Люди должны захватить яйца динозавра, вырастить ящеров в неволе, выдрессировать их, и только тогда им от-



кроются новые возможности охоты и исследования новых земель.

А тем временем буйная природа подкидывает недоразвитому человеку сюрприз за сюрпризом: то доисторический вулкан взорвется и превратит полдеревни в стейк с гарниром, то метеоритный дождь побьет урожай, или ледник с горы съедет, оставив геологам будущего полсотни замороженных открытий. Скриптовым ужасам вообще уделяется серьезное внимание. Жизнь пещерного человека — как чашка турецкого кофе: мала и насыщена.

Игра содержит несколько индивидуальных миссий, необходимых для дальнейшего развития племени: найти яйцо какого-нибудь игуанодона, отыскать в джунглях источник воды, убить тварь какую — одиночные вылазки для разнообразия. В общем, ничего особенного игра собой скорее всего не представляет. Так, веселенькая забава на пару дней.

No Name War (Безымянная Война)

Жанр:	RTS
Издатель:	Нет
Издатель в России:	NMG
Локализация:	Медиа-Сервис 2000
Разработчик:	AMC Creation
Похожесть:	Total Annihilation
Дата выхода:	Начало 2003 года
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть



Румынская контора со скромным названием AMC Creation в качестве девиза выбрала древнюю поговорку про все новое, которое на самом деле основательно подзабытое старое. Действительно, если посмотреть на No Name War непредвзято — налицо довольно симпатичная трехмерная стратегия с тараканами-юнитами и ярко выраженным футуро-милитаристическим дизайном. Но если немножко покопаться в памяти, то через несколько минут наступит внезапное озарение — господи, да это же он, батя Total Annihilation!

Разница между двумя играми чисто формальная: вместо пыльных тропинок далеких планет — матушка Земля далекого-далекого будущего. Вместо войны роботов — противостояние трех могущественных инопланетных рас с эпизодическим участием одичалых аборигенов-землян. Ну и, наконец, вместо каких-то там трех десятков малополигональных "танчиков" и "пушечек" — двести разновидностей высокодетализированной военной техники.

Гордость авторов — самолепный, но чрезвычайно многообещающий графический движок. Из интересных особенностей отмечается возмож-

МИКРО КОММАНДОС



По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". © 2002 Monte Cristo Multimedia. Название и логотип Monte Cristo являются зарегистрированными товарными знаками Monte Cristo Multimedia. Все права защищены. Разработчик Monte Cristo. Все права защищены. Все остальные товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.



ность практически бесконечного зуминга, обработка ста тысяч полигонов в пределах одного экрана и чрезвычайно реалистичные тени от искусно смоделированного солнца.

Разнообразие — главный конек No Name War. Четыре ти-

па ресурсов, десять типов ландшафтов, семьдесят доступных к возведению зданий и техника, техника... взводы, отряды, легионы, армии техники! От мелких моторизированных вездеходов-разведчиков и микроскопической пехоты до неповоротливых ракетных установок и гигантских шагающих голиафов, дизайн которых навеян, по всей видимости, неоднократным просмотром "Звездных войн". От автоматических разведчиков до тяжелых бомбардировщиков — пролетающий над базой клин застилает половину экрана. Истребители и танки, подводные лодки и штурмовые бронетранспортеры... Так что если от лязга гусениц или шипения ракетных двигателей у вас необычайно повышается бодрость духа, то вам, определенно, пора начинать ждать эту игру.

Pillage

Жанр:	Action/strategy
Издатель:	Head Fish Productions
Разработчик:	Zed Two
Похожесть:	Grandia, Grom
Дата выхода:	Начало 2003 года
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Play by e-mail



Есть на свете игры, от которых за милую душу несет неким "приставочным духом". Подозрения удваиваются после взгляда на даты релизов: PS2, GameCube и уж только потом PC. С точными сроками — полнейшая неопределенность, может быть, к следующему Новому году, а может быть, на следующий день после того, как вы прочтете эти строки. Ну да не суть. "Приставочность" — вовсе не недуг, а просто родовая особенность. "Плоское трехмерье", колоссальный закос "под аниме", простенькая графика и нарочитый визуальный примитивизм: картонные фигурки персонажей, тройные мускулы и круглые ножки, раскинутые на пол-лица глаза и Огромные Пушки в дистрофичных конечностях. Но возражать не могли — стиль.

Под влияние этого стиля и попала молодая компания Zed Two, усиленными темпами готовящая к выходу Pillage, ярчайшего представителя породы "недо-RPG". Итак, много лет назад Землю захватили инопланетяне. Начало многообещающее. В отличие от большинства инопланетян, до сих пор покушавшихся на многострадальный шарик, эти были бессмертными. То есть совершенно неуязвимыми тварями. Стоило поджарить одного такого звездного гостя из лучемета, как он тут же падал замертво, но, отлежавшись пару минут, чудесным образом воскресал и продолжал веролом-

ное вторжение. За несколько дней уничтожив всю планетарную инфраструктуру, захватчики согноли удивленное человечество в резервации, где оно и продолжало существовать по древним постулатам первобытнообщинного строя и натурального хозяйства. До сегодняшнего дня.

В процессе игры нам придется руководить командой из нескольких волонтеров-землян, недовольных текущим положением вещей. Перемещение между локациями, решение несложных головоломок, общение с NPC и бесконечные походовые сражения на открытой местности — все в духе старых добрых "приставочных RPG". С той лишь разницей, что в игре не ни одного сколько-нибудь заметного RPG-элемента. Подведомственные персонажи не набираются опыта, не имеют инвентаря и не получают новые уровни мастерства.

Чтобы получить хоть какое-то преимущество перед наседающими вражьи ордами, нам позволят не просто вести шахматные поединки в духе "удар-удар-прыжок-удар", а на все сто процентов использовать особенности урбанистического рельефа — укрываться за колоннами, вести огонь из засады, занимать удобные позиции на крышах многоэтажных зданий и тому подобное. Самая главная особенность боя — полная разрушаемость окружающего пространства, нечто такое, чем гордился скончавшийся в материнской утробе Dreamland. Выстрелив из гранатомета, можно снести стену дома, за которой посыплются перекрытия со второго этажа, меткой очередью можно разбить стеклянный плафон, роняющий осколками пришельцев, а бойкими ударами сапог — разносить в пух и прах изысканную мебелировку. Не совсем понятно, почему зеленые человечки вдруг стали смертны... Впрочем, сценаристы наверняка придумают какое-нибудь объяснение.

Напоследок хочется упомянуть о еще одной занимательной детали Pillage, недоступной "проклятым приставочникам", — игре по электронной почте. Смысл сей затеи прост: выбираете карту, делаете первый ход, информация о котором и летит на указанный e-mail соперника, обрабатывается игрой и возвращается в ваш почтовый ящик в виде ответного хода.

Psychotoxic

Жанр:	FPS
Издатель:	CDV
Разработчик:	Nuclearvision
Похожесть:	Duke Nukem, Messiah
Дата выхода:	Вторая половина 2003 года
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Нет



В не таком уж далеком 2020 году человечеству приходят медленные кранты. Население планеты враз забыло о любви к деньгам, ненависти к иноверцам и в панике прячется по подвалам и чердакам. А что случилось? По Земле галопом несутся три Всадника Апокалипсиса, сея смерть и разрушения, пожирая и кромсая всех без разбора. Четвертый немного запаздывает, но вместе с его приходом начнется Армагеддон, ибо имя всаднику — Смерть.



Но не стоит бежать снимать сбережения со счета и заказывать билет на Луну. У нас еще осталась надежда. Соблазнительная Энджи Пророк, полу-девушка-полу-ангел, спасет мир от адского отребья. Прав-

да, она о своем предназначении пока не догадывается. Да и откуда ей, с такой фамилией. У моей бабушки тоже фамилия Пророк (Prophet по-их-нему). Если бы силы тьмы не начали за ней охоту на упреждение (за Энджи, а не за бабушкой), может, и жила бы дальше, ничего не узнав. Но когда на девушку скопом напали ФБР с их SWAT, национальная гвардия, армия гангстеров, две банды ломаных наркоманов и полоумных проституток, толпа полусгнивших зомби, зубастые пасхальные кролики, нечесаные оборотни, кровожадные коровы-маньяки и еще какие-то там висюльки с потолка, Энджи волей-неволей пришлось вспомнить о своих сверхъестественных талантах. Дело в том, что Энджи умеет проникать в мысли других людей и манипулировать ими. Такой вот получается Messiah от первого лица.

Ну а на случай, если враг туп как дерево и в голове у него удобрения, Энджи располагает приличествующим экшену арсеналом стрелкового оружия: от обычных револьверов, помповых дробовиков и M16 до таких футуристических образцов, как лучемет и Jackhammer (автоматический дробовик), и даже такого кровожадного уродства, как Udder-gun (буквально "пушка-вымя"; что это окажется на деле, страшно даже предположить). Есть и простая бензопила.

Битвы с тьмой развернутся в туманном центре Нью-Йорка, Манхеттене, где и ожидается явление Четвертого Всадника. Предстоит резня в Центральном парке, зачистка подступов к Статуе Свободы и гонка на вертолете над улицами острова. Кроме фокусов с телепатией, Энджи может перемещаться в мир иной. Как понимаете, это не сулит нам ничего, кроме отвратительных мясных побоищ, нового чокнутого оружия и, разумеется, праведного веселья.

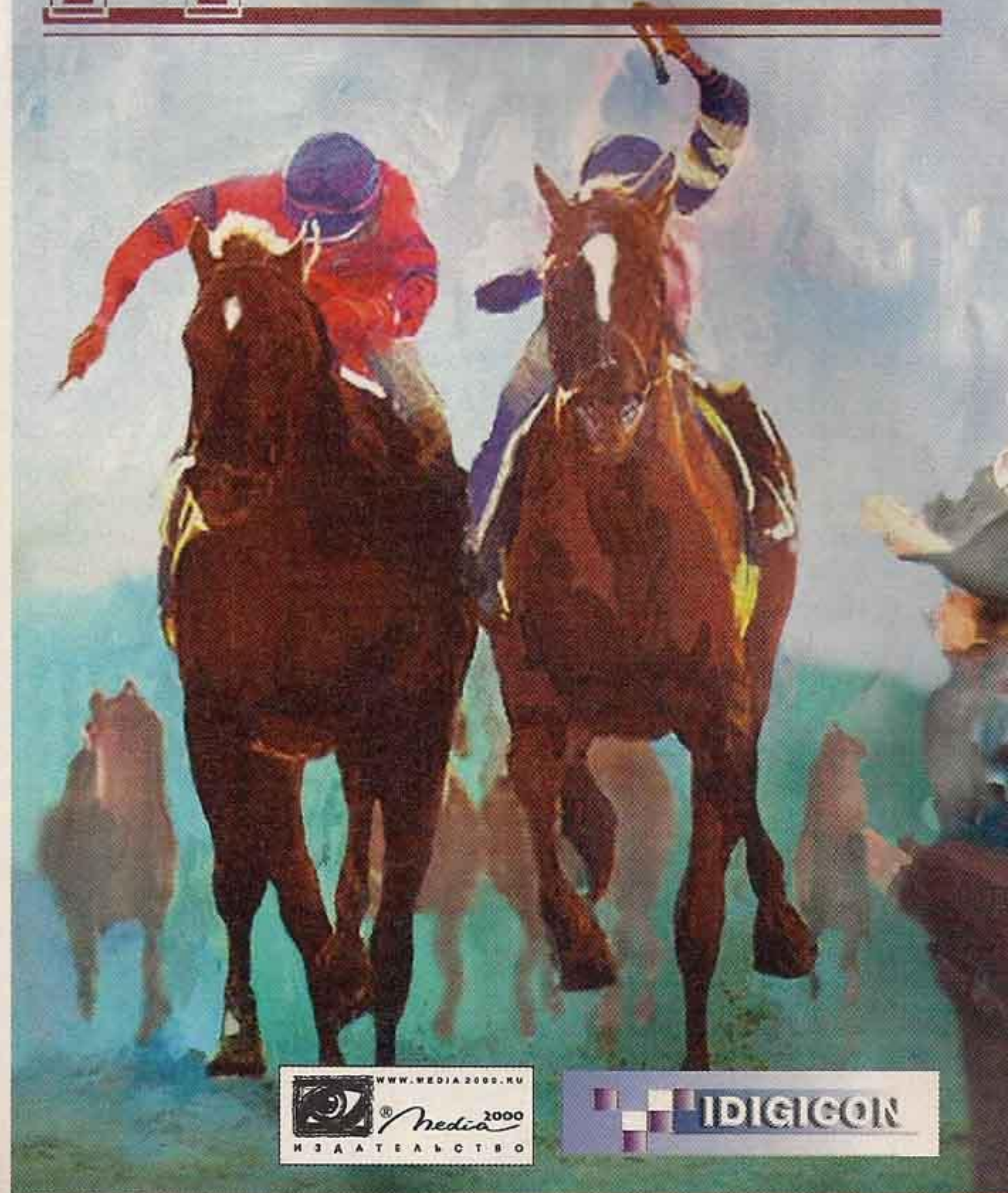
Wartimes

Жанр:	RTS
Издатель:	Нет
Разработчик:	Legend Studios
Похожесть:	S.W.I.N.E.
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Дата выхода:	Весна-лето 2003 года

Еще одна несчастная игровостроительная фирма решила проявить свои таланты на поприще реалтаймовых стратегий. На этот раз испанцы. Тореадоры полны энтузиазма. Они слепо верят, что именно



ДЕРВИ



Вот они на старте... и вот они мчатся во весь опор!!!

Изучи правила, статистические данные и сделай свою ставку до того, как начнется заезд в этой симуляции спорта королей.



- от 1 до 4-х игроков
- дюжина лошадей и жокеев
- возможность повтора заезда
- сделай свои ставки и выиграй

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО Языковой Бизнес Центр "Интенс". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". ©2002 Idigicon. All rights reserved.



этот "захватывающий геймплей", "запредельная играбельность" и возможность свободно жонглировать игровой камерой заставят нас забросить все игрушки в дальний угол и крепко подсесть на вождь-денный Wartimes — стратегию в реальном времени по мотивам Второй мировой.

В реанимированном конфликте участвуют четыре страны: Германия, Англия, США и СССР. За любую можно играть, и каждая во всем уникальна: собственные юниты и строения, отличная от других военная доктрина и технологическое древо. Также страны по-своему подходят к добыче и использованию игровых ресурсов: металла и топлива.

Германия располагает сильными ударными сухопутными войсками; Штаты могут гордиться специальными подразделениями пехоты и ВВС; в английских войсках превалируют оборонные и шпионские технологии; а про СССР достаточно сказать одно — танки. В общей сложности семьдесят различных строений и более восьмидесяти юнитов (в среднем по пятнадцать на каждую страну, в т.ч. воздушные и морские, плюс уникальные). Интересный момент: в игре заложена возможность стран-союзников совместно использовать свои вооруженные силы. Английский шпион, к примеру, может незаметно провести американских коммандос в тыл врага, и так далее.

Что касается собственно Второй мировой, то разработчики боятся, что игра воспроизводит многие исторические сражения, такие как битва на Курской дуге, Сталинградская битва, форсирование Днепра и, разумеется, высадка союзников в Нормандии. Но на деле от истории останутся только "юниты": нестареющие "Тигры" и "Шерманы", ради которых все, собственно, и затевалось. Ну, сами понимаете — какое там историческое соответствие, когда ресурсы нужно добывать?

В общем, ничего особенного: трехмерное пространство, такие же юниты, свободная камера — Myth, а точнее, Myth: Green Berets с возможностью штамповать войска. Примерно в той же графике. Естественно, по мнению разработчиков, движок игры — не просто 3D движок, а настоящий технологический прорыв, он себя еще покажет. Только вот скриншоты с этим не согласны. Да кто ж им поверит? Вероятнее всего, Wartimes станет неудачным клоном S.W.I.N.E. Если поросята мочили кроликов шуток ради, то у этих клоунов серьезные физиономии. Вы все видите сами: деревянные фашисты, вооруженные тубусами, штурмуют груды пивных бочонков.

The Boss: la Cosa Nostra

Жанр:	Стратегия
Издатель:	Heksplex Entertainment
Разработчик:	Heksplex Entertainment
Похожесть:	The Gangsters, Mafia
Дата выхода:	2003 год
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть

После оглушительного успеха Mafia гангстерская тематика стала как никогда популярна среди разработчиков всех мастей. Впрочем, первые клоны появились с самой неожиданной стороны. Корейская (южнокорейская, конечно) контора с неблагозвучным названием

Heksplex вознамерилась создать очередной симулятор "маленькой Италии" времен сухого закона, бутлегерства, мобстерских войн и модных широкополых шляп в комплекте с остроносими ботинками и узкими брюками.

Все начинается с того, что главный герой этой повести (конкретная личность героя не уточняется, но, думаю, представить себе жуликовато-го итальяшку из Старого света вам не составит большого труда), устав от бесправного иммигрантского существования на улицах города Нью-Йорка, сколачивает банду молодчиков и начинает откровенно "ставить под крышу" ближайшие торговые заведения. Все идет хорошо до тех пор, пока юным предпринимателем не заинтересовывается местный мафиозный дон. Вместо того, чтобы попросту убрать выскочку, он приглашает его в свою дружную семью... и начинается! Пройдя карьеру от мелкого исполнителя, мафиозного "лейтенанта", до правой руки дона, хитрая итальянская пчелка решает покинуть теплый улей и основать собственную "фамилию".



В своем неукротимом стремлении сделать "игру про мафию" разработчики решили объять необъятное и совместить серьезную стратегию и продуманную экономическую систему с лихими аркадными забавами а-ля GTA. Сама игра будет поделена на миссии, в которых намечаются как строительство широкой гангстерской сети, найм молодчиков, организация каналов для сбыта и отмывания денег, так и гонки на горбатых кабриолетах, снайперские операции, заказные убийства и массовые перестрелки в подземных гаражах. Такому разнообразию крайне способствует игровой движок, тщательно моделирующий город со всеми его пешеходами, трафиком, полицейскими и сотнями разнообразных авто. Модель обещает быть многоплановой, честной, но единой — никаких дополнительных подгрузок "по ходу" или разделения по активным секторам.

Разработчики буквально молятся на многоплановость The Boss и, помимо двадцати стандартных миссий, объединенных "захватывающим кинематографичным сюжетом", обещают снабдить готовый продукт режимом свободной игры, несколькими сугубо аркадными "под-играми" и многочисленными сетевыми развлечениями. Получится ли у корейцев выжать из идеи "блюда и автомата Томпсона" что-то действительно достойное, мы узнаем не раньше следующего лета.



HOMEPLANET

Право на жизнь в открытом космосе!

Homeplanet - это боевой космический симулятор.

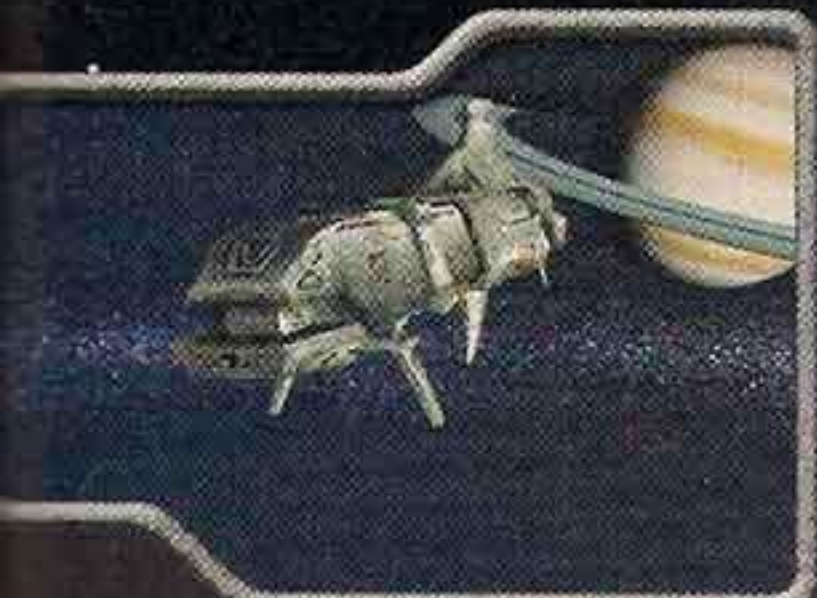
С самого начала игры - с момента поиска нового дома для своего клана, Вам предстоит бороздить бескрайние просторы космоса, уничтожая всех мыслимых и немыслимых противников.

Завоюйте себе право на жизнь в бескрайних просторах космоса во время долгих поисков нового дома!

Столкнитесь в космических битвах с представителями других кланов, претендующих на те или иные достижения клана Тройден!

Командуйте группами кораблей кланов, управляемых компьютерным искусственным интеллектом.

Своевременное выполнение всех стратегических и тактических задач приведёт к победе!



Александр Лямки
Lyama@igromania.ru

BLOODLINE

*Тятя, тятя, наши сети притащили мертвецааа!
Детская страшилка от Некрасова*

На нашей любимой игровой платформе временами бывает туговато с хорошими, леденящими кровь ужастиками. Кроме многолетней серии *Alone in the Dark*, *Nocturne* и трилоги *Blair Witch Project* ов, особо и нечего вспомнить. Ну, разве что прошлогодний *Clive Barker's Undying* был неплох, да. И тем не менее, всегда радостно узнавать, что кто-то из разработчиков решился нас хорошенько нахоррорить (напугать то есть). Поприветствуем храбрых чехов, объединившихся под знаменем *Zima Software*! Они не боятся мертвых. Но страстно хотят, чтобы боялись мы.

Красная сюжетная линия

Наше альтер эго в игре — молодой, подающий надежды адвокат Джим Кэрд. Молодецкая спесь в нем еще играет, заставляя браться за невыполнимые дела — как, например, случай доктора Брауна. Этот псих был найден в своем частном санатории *Black Hill* — один среди изувеченных и распотрошенных пациентов. Разумеется, присяжные мигом навесили мокруху на Брауна, и его ждет электрический стул. Чтобы оправдать клиента, а заодно и утереть нос коллегам, Джим разрешает доктору заигнотизировать себя, чтобы отправиться на несколько дней в прошлое — самому посмотреть, что же произошло. Смелый, безрассудный... нет — глупый поступок. Очнувшись, горе-адвокат обнаруживает себя в злосчастном санатории и вскоре с ужасом осознает, что все происходящее — вовсе не сон...

Далее события развиваются со скоростью истекания крови из порванной аорты. Санаторий, оказывается, наводнен скелетами и зомби. Борьба с ними становится основной задачей Джима на первое время. Сюжет крутится вокруг рода Браунов, на котором лежит древнее

проклятие. Проще говоря, помимо спятившего доктора, придется замочить и его близких родственников, предварительно прорубившись к ним через толпы экс-могильной нечисти. Сюжет обещают нелинейный, с несколькими вариантами развития и парой концовок. Игровые события разбросаны по четырем эпизодам, каждый из которых происходит в свое время. Нас ждет визит в нацистскую Германию, посещение туманного Альбиона и тому подобные развлекательные мероприятия.

Серпом по шее

“Вылитый *House of the Dead*”, — воскликнул я после первого взгляда на скриншоты. Разлагающиеся ходячие трупы с подчеркнuto злобными рожами — не хватает только бегущего прицела. Однако пристальное изучение пресс-релиза показало, что *Bloodline* ближе все-таки к *Undying* и *Blood*. Это не виртуальный тир. Это 3D Action, причем ориентированный на ближний бой, а не на отстрел монстров крупной картечью. Посему огромное внимание уделено надежным орудиям костолома и трупореза — это всевозможные кирки, серпы(!), дубины, колотушки и ломы. Разумеется, в игре будут и традиционные дробовики, и почти традиционные паяльные лампы, вот только с патронами ожидается напряженка.

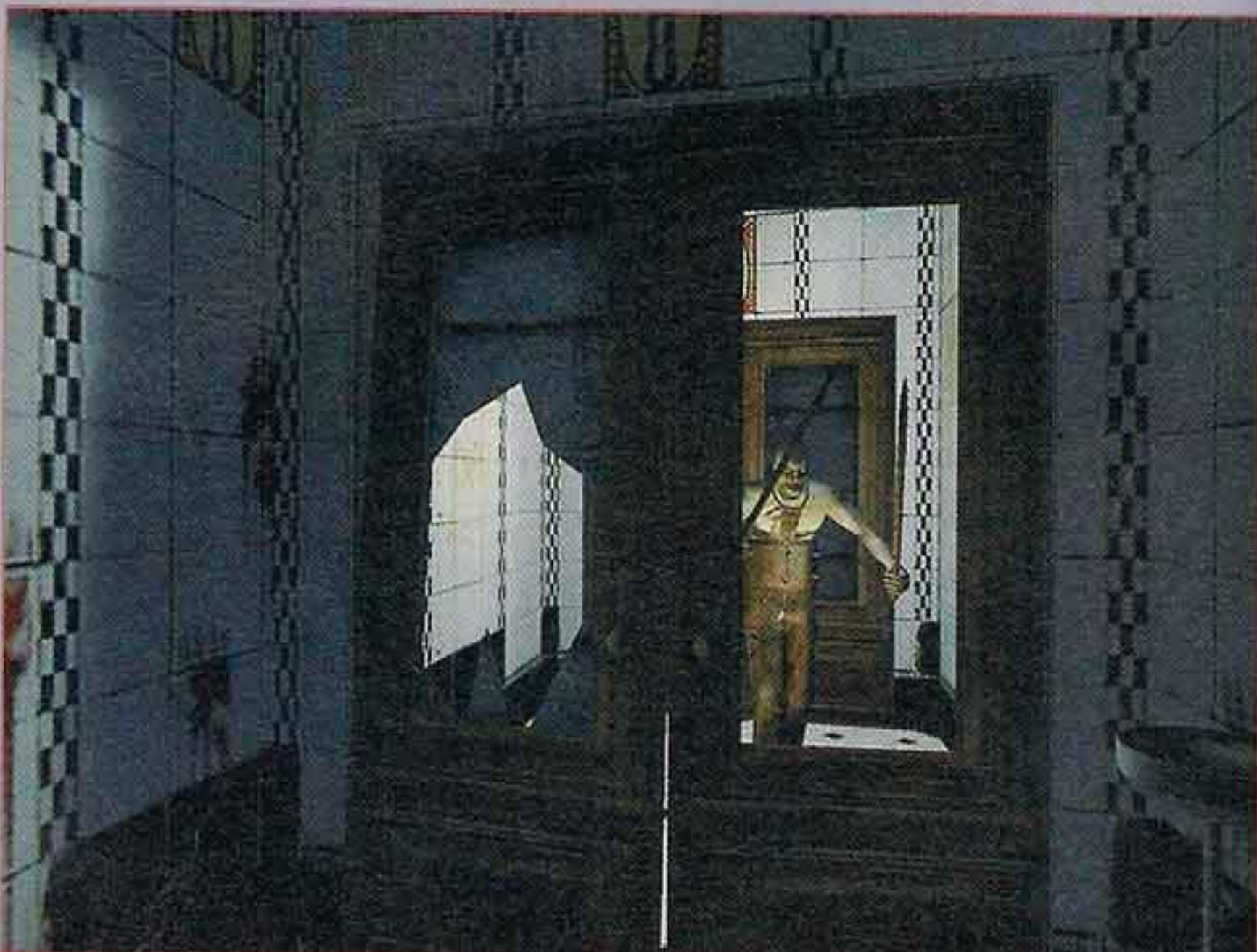
Всего планируется порядка 40 видов оружия, причем в каждом эпизоде будет свой набор, строго соответствующий тематике эпохи. На самый крайний случай, если нежить прет из всех дверей, а рядом нет даже самого завалящего серпа, в толпу можно запустить каким-нибудь предметом интерьера — табуреткой или вазой, например. Хотя вряд ли это сильно поможет...

Разработчики обещают, что каждый поединок с обитателями могил будет уникальным, не похожим на предыдущий. Монстры до отвара

Жанр:	3D Action
Издатель:	Не объявлен
Разработчик:	Zima Software
Похожесть:	Blood, Undying, House of the Dead
Дата выхода:	Начало 2003 года
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сайт игры:	www.bloodline.cz



▲ Думаете, они пьяны? Хе-хе. Подойдите-ка поближе и троньте одного из них за плечо.



▲ Выбитые стекла и на соплях держащиеся двери прямо говорят — парень настроен серьезно. Ну ничего. Мы двери ломаем не хуже.

жизни живучи — быстро сложить их штабелем обратно под кресты не удастся. Каждый эпизод снабжен собственным набором полусгнивших трупов, облаченных в лохмотья, соответствующие данному месту и времени. При драматических сюжетных обстоятельствах нам придется схлестнуться и с боссами — вероятно, родными и близкими доктора Брауна. Тут-то и пригодятся забытые сохраненные боеприпасы.

Загадки для адвоката

В редкие минуты обеденных перерывов, свободных от разлетающейся по стенам слизи и выпавших кусочков, мы будем заниматься решением головоломок. Авторы утверждают, что придумали по-настоящему необычные загадки. Мол, в играх еще таких не было. Например, чтобы пройти через завал, нужно смастерить бомбу, а чтобы разнести в щепы запертую дверь — подыскать лом. Ну-ну... Не вижу ничего особо оригинального. То ли дело — по звездам высчитать свою судьбу или откопать старого товарища, который достаточно прожил в загробном мире и может дать пару советов по уничтожению червивых кадавров...

Кроме мистеров и миссис Не Ложится Мне В Гробу, в игре будут и мирные NPC. Как они смогли выжить в мире, где правит тлен и разложение, остается только гадать. А может, они тоже... того, а? Ну, даже если и так — общаться по-человечески они пока не разучились, так что от них мы узнаем массу интересного и полезного, что упростит выживание в рассаднике бунтующей мертвечи-

ны. Однако за базаром рекомендовать следить, ибо раздраженные некорректной постановкой вопроса герои "Некрономикона" могут в два счета наброситься на несчастного адвоката и перегрызть ему горло в семнадцати местах. Не обессудьте — такие уж тут нравы...

Довольно свежо смотрится идея различных способов прохождения одного и того же уровня. Хардкорный мясник пусть прорубается сквозь оравы мертвяков серпом и молотом, в то время как вдумчивый стратег найдет кучу способов обмануть зомби и прокрасться незамеченным... Впрочем, это чушь — каким, к черту, незамеченным в такой-то игре! В чем тогда смысл? Наверно, разработчики имеют в виду, что можно пойти направо — а там толпа зомби! А если налево — толпа скелетов. Ну, а прямо пойдешь — известно что потеряешь. Да. Если еще принять во внимание нелинейный сюжет игры, становится понятно, что за один раз обойти всю Bloodline ну никак не получится. Придется возвращаться.

Ухмылка мертвеца

Над каждой игровой сценой будет трудиться движок, разработанный фирмой Zima Software в полном отрыве от других фирм, то есть самостоятельно. Спорный, в общем-то, шаг. До качества картинки признанных грандов — UT, скажем, 2003 — ему как до Рембрандта акварелью. Но авторы клянутся, что чужеродные движки не обладают необходимой игре гибкостью. Интересное заявление... неужели все монстры будут гуттоперчевыми?

Скрины, прямо скажем, выглядят незамысловато, особенно в свете грядущих Unreal 2 и Doom III, но картинку украшают сочные, детально проработанные модели монстров. Мертвяки выглядят весьма живо (извините за каламбур). Хотя и достаточно однообразно. Впрочем, скринов пока мало — не будем судить.

Бальзамом на сердца любителей мертвечинки прольются слова о технологии *facial expression*, которая позволяет исчадиям ада корчить рожи, изображая свои адские эмоции. Фанаты кровищи (ведрами) и мяса (вагонами) тоже не будут обижены — прямо из *Soldier of Fortune* сюда перекечавала возможность отстреливать зомбикам конечности, включая и голову.

Независимые исследователи-патологоанатомы прогнозируют проработанный до дрожи в ушах и, разумеется, объемный звук с тотальной поддержкой самых последних изобретений технической мысли. Музыка, к радости всех ценителей хоррорца, будет интерактивной — медленной, нагнетающей ужас в минуты относительного покоя и взры-

вающейся бешеным ритмом во время массовых вскрытий.

Наученные Medal of Honor дизайнеры напигивывают каждый уровень просто невероятным количеством скриптов. Пока, правда, неизвестно, какая работа им поручена — простое оформление сцен зверского насилия или акцент на интерактивность. Надеюсь, имеют место оба подхода.

Копнем поглубже!

Разработчики Bloodline изо всех сил стараются нагнать страху на игроков — в каждой фразе пресс-релиза скользят слова вроде "кровь", "тьма" или, скажем, "цирротически измененная печень". Эти сладкозвучные термины вселяют надежду в трепетные сердца любителей жанра! Матчасть выглядит достаточно убедительно, крупными планами кровожадного перегона уже можно пугать детей и старушек. Оригинальная идея плотного контакта с распясавшейся трупниной подкреплена неплохой, в принципе, графикой и забойным звуком. Вот и вся суть Bloodline. Конечно, кое-что



▲ Сантехника вызвали? Зря...



▲ Что-то неуловимо ДумТривское есть в этом кадре. Zima под впечатлением от творчества Кармака?

еще может поменяться, но на данный момент Bloodline — самый многообещающий ужастик на PC. Хотя бы потому, что других нет (PC-релиз Silent Hill 2 в счет не берем — приставочные корни). Готовьте валидол с валерьянкой. А лучше — серп с молотом. Чтоб уж наверняка. ■

Будем жрать?

Любите пощекотать нервы? Хотите поседеть в одиночестве? Отделаться тяжелым инфарктом? Тогда толкните эту скрипучую дверь и ступайте прямо по Кровавой Линии. Процент готовности:

80%

ABDUCTED

Живут, между прочим, по-разному,
Товарищи наши по разуму...

Владимир Высоцкий

Что бы там ни говорили маркетологи и прочая паразитирующая на индустрии братия, но время настоящих художников еще не прошло. Разработчики становятся ремесленниками, образ будущих игр определяют менеджеры, финансисты и службы пиара, загнанные в сырые застенки офисов аниматоры удрученно оцифровывают очередную народный фетиш, а программисты выправляют полигоны на моделях перекачанных болванов. Дизайнеры, скрепя сердце, прописывают в документации "триста уникальных юнитов", а сотрудники отделов продаж приносят обильные жертвы в бетонных храмах ESRB (той самой службы, которая обожает издеваться над играми — перекрашивает кровь в зеленый цвет и вырезает сцены с обнаженной натурой). Кто-то продолжает с бараньим упорством жевать эту индустриальную жвачку, производя на свет тысячу клонов одной и той же, по сути, игры, а кто-то, просыпаясь в один прекрасный день, вдруг говорит себе: "Хватит!", хватая березовый посох и в одних лаптях отправляется бродить по миру и изобретать игры для мобильных телефонов...

Особенности инопланетной охоты

Самое удивительное, что между этими двумя крайностями бытия затесалось неприметное девелоперское учение всепрощающего гуманизма и компромисса. Новая секта называется Contraband Entertainment и до сегодняшнего дня занималась лишь портированием игр с PC на "Мак", оттуда на Xbox и обратно. Вполне естественно, что на первоначальные слухи о собственной разработке "контрабандистов" никто даже не обратил внимания. Однако после дальнейшего исследования журналистские кулары внезапно охватила легкая паника: *вы-только-посмотрите-на-эти-скриншоты!* Удивление сменилось полной растерянностью: девелоперы наотрез отказались сравнивать свое детище с какими бы то ни было представителями рынка или проводить рекламную кампанию по принципу "больше, выше, еще больше, ну очень высоко!". На вопрос "а какого жанра будет ваш новый продукт?" разработчики отвечают, что, мол, называйте его как хотите, хоть экшен, хоть RPG с элементами приключений, но мы добьемся, чтобы на коробке было

Жанр:	3D Action/Adventure
Издатель:	Не объявлен
Разработчик:	Contraband Entertainment
Похожесть:	Another World, Alone in the Dark
Дата выхода:	Предположительно 2003 год
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Нет
Сайт игры:	www.contrabandent.com/abducted



▲ "Призрак" на страже.
Такая знакомая ситуация... и такой враг за углом.



▲ Наверное, проще поверить в НЛО, чем в реальность этого игрового скриншота...

написано просто: "Игра". С большой, надо полагать, буквы.

Итак, активно разрабатываемая в данный момент Игра называется Abducted. Как ни крути, ноги ее все же произрастают из бездонных экшен-пучин. Впрочем, до этого дело еще дойдет.

Представьте себе, что вы, проснувшись однажды, не можете вспомнить собственного имени... Но это еще полбеды. Настоящая комичность ситуации заключается в том, что просыпаетесь вы в криогенной камере гигантского космического крейсера, который когда-то давным-давно бороздил просторы галактики в поисках представителей экзотической фауны для последующего ее отлова и сдачи на опыты в инопланетные поликлиники. Редкий экземпляр человека разумного с ка-

кой-то примитивной планеты на время остался без присмотра, вырвался на свободу и затаился где-то на нижних палубах корабля. Весь личный состав бросается на поиски, начинается долгая и увлекательная охота на человека. Ах да, один маленький нюанс: этот человек — вы.

Авторы нарочно делают акцент на том, что главный и единственный герой Abducted — простой человек, который попал в непростую ситуацию. Никакого героизма, никаких шварценеггеров и брутального расхищения могил с дикими прыжками, тразаньими воплями и девятизарядными пистолетами в обеих руках. Геймплей, как и игровая атмосфера, построен в нарочито минорных тонах и требует крайне серьезного к себе отношения. Дабы проникнуться стилем, попробуйте поставить се-

ЭКШН ОТ КОМПАНИИ "БУКА"



КОНФЛИКТ

БУРЯ В ПУСТЫНЕ



Солдат, твоя жизнь не стоит ничего.
Твоя смерть спасет миллионы.

Элитное подразделение в сердце конфликта в Персидском заливе. Высококобальтом из правительства снова нужна твоя поддержка. Их решения ничто, без простых и верных парней вроде тебя. Но теперь ты не один. Ты можешь рассчитывать на поддержку боевых товарищей, на сплоченную команду. На твоей стороне внезапность, маскировка и тактика. На стороне противника - значительное численное преимущество. Не важно, к какой боевой группе ты принадлежишь: британские SAS, или американские Delta Force - задача едина. Днем или ночью. Найти, уничтожить, обезвредить, спасти.

В бой, солдат!... И постарайся вернуться.

По вопросам оптовых закупок: обращаться по тел.: (095) 111 51 56, 111 54 40, e-mail: market@buka.com
Техническая поддержка: для зарегистрированных пользователей с понедельника по пятницу с 10.00 до 16.30 тел.: (095) 111 51 56, e-mail: buka@buka.ru



SCI
GAMES

PIVOTAL
GAMES

бука®
BUKA ENTERTAINMENT

бя на место нашего безымянного персонажа — что бы вы стали делать, оказавшись в совершенно незнакомом сумасшедшем мире? Наблюдая в иллюминаторе черные просторы открытого космоса и слыша за стеной враждебное хрюканье братьев по разуму из далекой-далекой галактики?..

Прятаться!

“Шпионский” элемент (или, что ближе к истине, “элемент выживания”) в игре явно доминирует. Во время скитаний во чреве гигантского инопланетного корабля нам придется хорошенько изучить враждебную среду на предмет поиска временных или постоянных убежищ, где можно скрыться от не в меру чутких ее обитателей.

Местный зоопарк весьма обширен. Тут можно отыскать монстров практически любых “профессий”. Разделение труда царит буквально во всем: членистоногие “разведчики” в поисках сбежавшего homo sapiens шныряют по потолкам и закоулкам, антропоморфные “призраки” бесшумно парят по коридорам и проходят сквозь стены, беспощадные, но тупоголовые “бегемоты” патрулируют территорию и угощают всех появившихся в поле зрения незваных гостей зарядом бодрости из портативных лучеметов.

К каждому из представителей внеземного разума потребуется свой персональный подход. Во время стычек с разведывательными отрядами стоит на время забыть о гордом слове “человек” и, прикинувшись ветошью, затаиться в каком-нибудь темном тупичке. С “призраками” следует соблюдать крайнюю осторожность. Памятуя о их зрительных особенностях, надо перемещаться ползком или под прикрытием спасительных вспышек яркого

света. “Бегемотов” можно отвлечь, разбив метким выстрелом светильник на противоположной стене, — и так далее, и так далее. Тысяча таких нюансов сделают прятки на выживание крайне увлекательной игрой.

В ней практически не будет прямых стычек, явных перестрелок и прочего необоснованного насилия, к тому же разработчики всячески подчеркивают, что их главная задача — перевод игровых ощущений в эмоциональную, чуть ли не подсознательную и рефлекторную сферу. Вот глаза колышущегося в атмосфере “призрака” сантиметр за сантиметром ощупывают пространство комнаты, останавливаясь на каждом подозрительном предмете. Откуда-то мы знаем, что призраки не различают оттенков, поэтому, прижавшись вплотную к вон той стене, можно остаться незамеченным. Палец, сросшийся с левой кнопкой мыши, напряженно дрожит, рука цепко сжимает манипулятор, а чувство самосохранения настойчиво трюндит где-то внутри: “один неосторожный рывок, и скоростной game over обеспечен”. “Призрак” висит на месте и, похоже, вовсе не собирается уходить. Никак что-то заподозрил? Где-то под потолком слышен шорох, “призрак” на секунду переводит взгляд-луч вверх — и в этот момент нужно молниеносно среагировать и совершить рывок через противоположную дверь, вон из оцепленного помещения. Вот так, вкратце, мы будем играть в Abducted.

Впрочем, это только одна сторона медали. С другой же властной девелоперской чеканкой выбит жесткий экшен в духе добрых страшилок из серии Blair Witch Project. Валить пришельцев сотнями — прерогатива космических пехотинцев, нам же следует действовать с куда большей осмотрительностью. Вот, скажем,



▲ Обратите внимание на отсвет пылинок в луче света и попробуйте сами подобрать нужный термин из техописания к GeForce 4.

типичное “оружие” — органический фонарик внеземного происхождения. Это настоящий живой организм, свет которого смертелен для одних монстров, совершенно равнодушно освещает морды вторых и навсегда “закорачивается” при виде третьих. Прямо скажем, крайне необычный подход...

Враждебная среда

Со всех сторон одинокому сыну человеческому угрожает опасность. Даже сам инопланетный крейсер является огромным живым организмом, который всячески противится инородному телу внутри и подбрасывает по ходу игры разнообразные козни. Вам придется позабыть о таких вещах, как закон всемирного тяготения, равномерное распределение гравитации и устаканенная плотность атмосферы. В одних помещениях вы будете свободно перемещаться во всех трех измерениях, бродить по стенам и совершать променады по потолку, в других — парить в абсолютной невесомости. А как вы относитесь к задачке перебраться из одного конца комнаты в противоположный при условии, что тутешняя атмосфера по составу и плотности напоминает кисель?

Корабль не имеет границ и четких размеров, он свободен от всех предрассудков классической физики и динамики. Ускорение свободного падения может варьироваться от нуля до двадцати метров в секунду, а перегрузки — достигать нескольких g. Что, естественно, самым прямым путем отобразится на геймплее (попробуйте-ка ради эксперимента побегать со стокилограммовой штангой в руках).

Но главное, конечно же, не эти абстрактные пока подробности, вполне документальная очевидность скриншотов — футуристичные пейзажи в сочетании с индустриальными застройками а-ля “Земля XX века”, каменные джунгли рядом с джунглями настоящими, мириады звезд в гигантских иллюминаторах, бездонные вентиляционные шахты, неравномерные источники освещения — и все это под патронажем “невероятно быстрого графического движка”.

Abducted и так слишком необычна, чтобы оценивать ее трезвым взглядом. Слишком нестандартна идея, слишком нетривиален концепт и слишком красивы скриншоты. Чрезвычайная концентрация таких “слишком” на один квадратный сантиметр игры заставляет здорово усомниться в реальности воплощения проекта именно в таком виде. Слишком хорошо, чтобы быть правдой. А впрочем... когда-то люди не верили в Black & White, Doom III казался научной фантастикой... Конечно, Мулинье и Кармак — это Мулинье и Кармак, а тут всего лишь Contraband, понимаете ли, Entertainment... Не осталась бы элитность проекта его единственным достоинством. А что вам говорят звезды? ■



▲ Прорисовке инопланетного гада позавидовал бы и уже ставший легендарным Doom III.

Будем ждать?

Очередное “кино не для всех” на компьютерно-игровой манер. На этот раз — научная фантастика.

Процент готовности:

50%



paradox
entertainment
www.paradoxplaza.com

ДЕНЬ ПОБЕДЫ



ИГРУШКИ

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



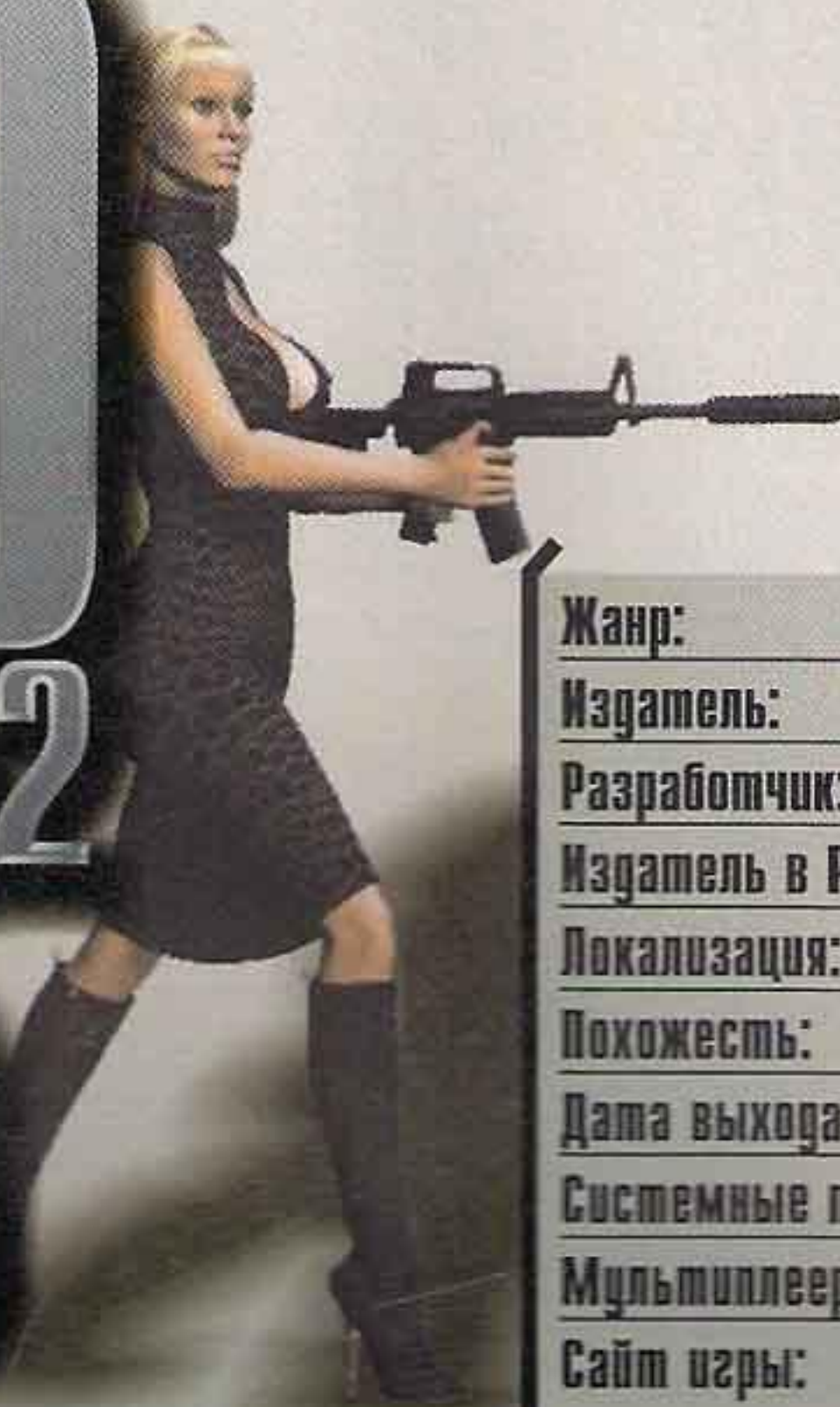
snowball.ru
технология творчества

УЖЕ В
ПРОДАЖЕ



В ПРОДАЖЕ
С ФЕВРАЛЯ

RABID DOGS²



Сергей Грушин (sserg@gagarinclub.ru)
Олег Полянский (rod@igromania.ru)

Жанр:	Тактическая стратегия
Издатель:	Zuxhez
Разработчик:	Necrosoft
Издатель в России:	Акелла
Локализация:	Акелла
Похожесть:	Jagged Alliance, Fallout
Дата выхода:	Март 2003 года
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сайт игры:	www.rabiddogs2.com

“Бешеные псы” скоро на ваших экранах. К сожалению, никакого отношения к фильму. За исключением одного: эта игра тоже про бандитов. Тактическая стратегия, изометрический вид. По городу бегают стая головорезов, которые грабят магазины, мочат конкурентов, похищают детей и, может быть, насиляют женщин. Даже наверняка насиляют. Разработчики любят отметить, что речь идет о криминале, коррупции, деньгах и сексе. Вы слышали — секс! На картинках к игре секс имеет вид брюнетки с кобурой на голом бедре и декольтированной чуть ли не до пупка блондинки с автоматом.

Necrosoft клянутся здоровьем мамы, что скучно не будет.

Хороший — плох, плохой — еще хуже

Продюсер игры, кстати, тоже женщина. Это так, к сведению.

Эта мадам, Алекс Констадаше, и

ее подчиненные любят фильмы Тарантино и черный юмор, юмор бандитов и висельников. Любят мозги, распластаные пулей по внутренней стенке черепа, и обаятельных киллеров. Одного из персонажей игры зовут Винсент Мега. Те, кто смотрел старый фильм “Шакал”, тоже найдут объекты для ассоциаций.

Игра отражает мир, считают разработчики. А мир у нас, как известно, дикий. Политики и знаменитости, персонажи известных игр, фильмов и книг — все они получают свою долю внимания. Не щадить никого и ничего — таков девиз Rabid Dogs 2. Затрагиваются даже такие щекотливые темы, как американский высший эшелон власти и британская королевская фамилия. Понятие “желтая пресса” существует давно. Но “желтые” разработчики?

Родителями буйного дитяти они видят такие игры, как Jagged Alliance и Fallout. Здорово замахну-

лись. Сходство проявляется в основных элементах боевой системы и генерации персонажей, а также их отношениях внутри команды. Хотя — тут же оговариваются Necrosoft — Rabid Dogs 2 обладает целым набором оригинальных черт. Диалоги, поведение AI, звук и графика... Удивительно, если бы все это тоже напоминало JA и Fallout, да?

Вначале вы создаете себе героя. Это может быть заросший щетиной боров с ушами от плеч — или эффектная женщина с выпуклостями в нужных местах. Далее распределяем очки по характеристикам: сила, выносливость, интеллект, ловкость и так далее. В зависимости от действий игрока персонаж может быть злым, хаотичным или нейтральным; общительным или волком-одиночкой. Да — разработчики говорят о психологии и индивидуальности. У каждого персонажа есть свои предпочтения, которые оказывают пря-

мое влияние на игру и могут меняться по ходу действия — опять же, в зависимости от политики игрока. Отношения с другими членами банды скажутся на их личном профессиональном росте и общей морали.

Вооруженный бандитизм

Спортивно-мафиозные пробежки по местности происходят в real-time, но, как только слышится запах жареного, игра автоматически переключается на пошаговый режим. Начинает бой тот, кто первым увидел врага. Скажем, если подойти к врагу со спины, то первый ход однозначно за нами. Или можно бой не развязывать, особенно когда патроны на исходе или со здоровьем проблемы, а просто свалить потихому. Если же враг упрется нам в спину, то — ждите выстрела в затылок.

Дополнительный простор для кровожадных тактических реше-



▲ Про использование техники разработчики ничего не говорят, но вдруг... Вдруг?



▲ Если охранник увидит нас со спины — за ним будет первый выстрел.



КОММАНДОС В ТЫЛУ ВРАГА

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru



4x Studio

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".
© 2002 Wanadoo Edition. Разработчик 4X Studios. All rights reserved.

ний создает то, что у ваших архаровцев будет не только зрение, но и слух. Не исключено, что можно будет подслушивать у дверей или улавливать дробный топот приближающихся врагов, которых пока не видно за забором. Расставляем людей на ключевые точки, перезаряжаем стволы. Добро пожаловать!

Впрочем, так уж легко переколоть всех со спины или из засады тоже не получится. Мордовороты из конкурирующих банд тоже не первый день разбойничают на улицах. Они вполне могут послать одного из братьев прогуляться до ближайшего угла улицы и там подежурить. В случае появления чего-то такого, чему не стоило появляться, он тут же свистнет в два пальца или заорет "Атаа!".

Побоища будут проходить красочно. Арсенал средств для обеспечения работы похоронных контор насчитывает более сотни наименований. Пистолеты, автоматы, ручные пулеметы, снайперские винтовки... Ну, как водится, реальные характеристики — точность, дальность, поражающая способность. Не желаете будить квартал выстрелами — возьмите арбалет. Если речь идет о совсем тихом дельце, лучше подойдет электрошок или нож, просто нож. Оружие подлежит модификации и усовершенствованию. То, что мы видели в *Fallout*: увеличенные магазины, улучшенная дальность стрельбы, глушители и всякое такое. Чтобы не составить преждевременно компанию дону Аль Капоне, стоит надеть бронежилет потяжелее.

Если разборка идет в черте города, не стоит особо увлекаться автоматами, пулеметами и всем, что громыхает на километр. Приедет полиция на броневике и всем покажет. Так что городские миссии придется планировать с особой тщательностью, аккуратно подбирая для своих головорезов легкое оружие — кому нож, кому пистолет. Зато в чистом поле можно не стесняться в средствах. Да здравствуют винтовки, автоматы, гранаты и базуки! Дайте выход накопившейся злости.

На сегодняшний день игра *Rabid Dogs 2* состоит из пятнадцати миссий. География самая разнообразная: от Германии до Гонконга, от Лондона до Лос-Анджелеса. Интересно, почему? Не в "Хитмана" же играем. Выездное шоу бандитов-путешественников! Теперь и в вашем городе! Или... задания международной мафии в различных филиалах. А может быть, мы сами сколотим международную мафию, подчиняя себе преступные группировки бюргеров-убийц и узкоглазых наркодилеров. Что только не нафантазируешь в дни тягостных раздумий...

Фильм, фильм, фильм

Многими играми в этом жанре управлять труднее, чем самолетом, считают разработчики. Но уж у них-то интерфейс выйдет понятный, как шарик от мыши. К тому же красивый, анимированный и продуманный. Постоянно отображаются полоски здоровья ваших бандерасов. По любому поводу откуда ни возьмись всплывают подсказки. Помимо стандартных команд ("идти", "бе-

жать", "прятаться", "искать", "прицеливаться"), можно, скажем, комбинировать имеющиеся предметы. Это даст новые, неожиданные тактические решения. Пример от балды: купили канистру керосина, нашли пустую бутылку, подняли валяющуюся на дороге тряпку — можете угостить друзей коктейлем Молотова.

Картинку на экран движок выдает кислую. Несовременную, прямо скажем, картинку. Непонятно, что тут делают шестнадцать художников и дизайнеров. Впрочем, фанатам *JA* и *Fallout* тоже не приходилось стонать в экстазе от художественного великолепия пейзажей. Потерпим, а? Ради секса? К тому же модели вроде как сшиты из полигонов, хотя на скринах больше смахивают на спрайтовые. Маскировка, наверное...

Видеоролики, по выражению разработчиков, заберутся аж к нам под кожу. Брр... Может, не надо? Снимает страшное кино одна известная (вряд ли у нас) телекомпания. В роликах будут не только перекаты под автоматным огнем и бейсбольные биты, опускающиеся (крупный план) на черепушку гангстера, — в череде жестких кадров иногда стоит искать подсказку относительно дальнейших действий.

Звук и музыку записывает профессиональная команда из Маннгейма, Германия. Они же писали музыку для *Earth 2140* и *Frontline Attack: War over Europe*. Хард-рок, поп и классика сольются в кровосмесительном танце нот, заставляя игрока проводить целые дни над прослушиванием треков! Нет? Ну и ладно. Не очень-то и хотелось.



Цифра "2" в названии игры наводит на крамольные мысли. Куда они дели первую часть?! Никуда. Ее не было. Когда-то Necrosoft делали нечто под названием *Reservoir Dogs*, но приквелом обсуждаемой игры это считать не стоит. А двойку хитроумные немцы впендюрили в название для того, чтобы "усилить акцент". Мол, "два" — это круто. Круто ли это? По-моему, наводят тень на плетень. Но, несмотря на это, мы вроде как во всем разобрались. Главное, есть секс и насилие. Квентин Тарантино должен быть рад, что у него такие фанаты. ■

Будем ждать?

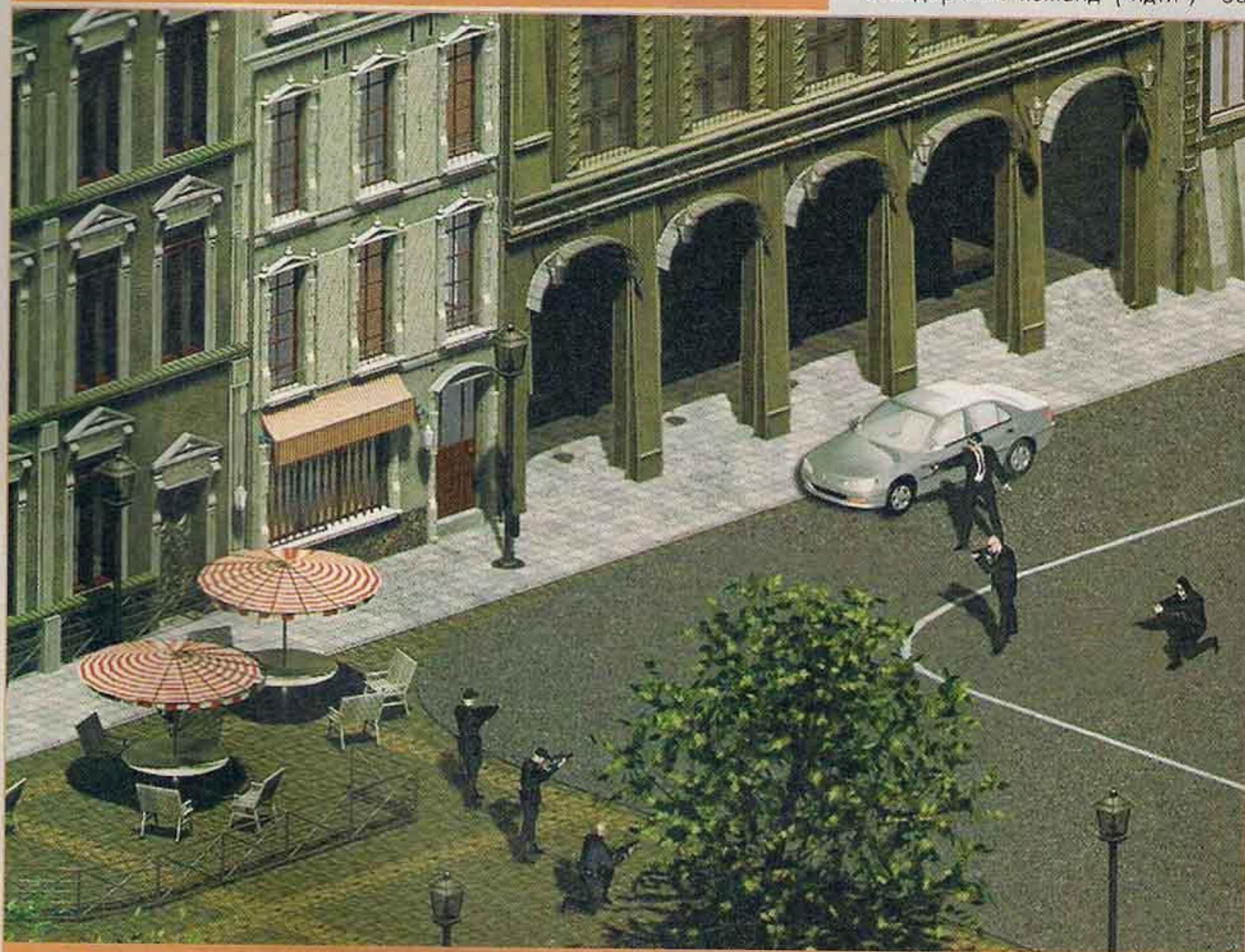
Принц Чарльз, фильмы Тарантино и *Fallout*. Жесткая смесь для жесткой игры. Башенные псы не кусают геймера за пятку — они сразу вцепляются в горло.

Процент готовности:

85%



▲ Драка с полицией — отчаянный шаг. Тут ничего хорошего ждать не приходится.



▲ ...А вот расстрел конкурентов — милое и богоугодное дело.



Пржежгер

Не бойся смерти.

Бойся того,
что будет после...

Жанр:
Action/ RPG

- Смесь лучших элементов игр жанра РПГ и Экшен;
- Эпический сюжет;
- Развитие персонажа зависит от решений игрока;

- 2 класса персонажей с различными умениями и способностями;
- Три главы, десятки локаций;
- Искусственный интеллект нового уровня.



METROPOLIS
SOFTWARE

JoWood
PRODUCTIONS

РУССОБИТ-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

©2002 «Руссобит Паблшинг». ©2002 «JoWood Productions» Software AG.

©2002 «Metropolis Software». Издатель "Руссобит Паблшинг",

e-mail: office@russobit-m.ru, www.russobit-m.ru. Отдел продаж т:(095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61.

Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т: 212-27-90

Tom Clancy's RAINBOW SIX RAVEN SHIELD

Андрей Александров
(alexandrov@igromania.ru)

Шаркая грубыми армейскими ботинками и взмахивая саперными лопатками, бойцы монреальской студии Ubi Soft закрепляются на фронте производства тактических экшенов. Позади у них — ничем не выдающийся аддон Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear: Black Thorn, впереди — новый экшен со stealth-элементами Tom Clancy's Splinter Cell и долгожданное продолжение знаменитой Tom Clancy's Rainbow Six — Raven Shield. Черт, как много в этом абзаце Тома Клэнси...

Непредвиденная рокировка

Вы сейчас, наверное, задаетесь вопросом — как же так? Про Splinter Cell все понятно — совершенно новая игра, Ubi Soft Montreal в графе "разработчик" здесь смотрится вполне законно. Но как же новая Rainbow Six, которая Raven Shield? За что ее отдали в рабство гражданам Канады? Где законные родители из Red Storm, наконец? Не волнуйтесь — морально по-прежнему с ней. И даже советом помочь обещали. Но не более.

В любимчиках Red Storm теперь ходят парни из роты "Д" 1-го батальона 5-й группы спецвойск США, в геймерском простонародье известные как Ghosts или "Призраки". Эти лихие казаки прославились тем, что безо всякого предварительного планирования смогли сменить власть в России. Нынче Red Storm'овцы снаряжают их уже в третий вояж — на Кубу (Tom Clancy's Ghost Recon: Island Thunder — вы ведь угадали, да?). На фоне этих событий популярность "Радуги-6" как-то сразу поубавилась.

Впрочем, экспертиза показала, что осиротевшая было Rainbow Six и в руках новых родителей чувствует себя неплохо. Подробный рапорт о физическом и моральном состоянии — далее по тексту.

Спецназ меняет оснащение. Том Клэнси не меняет ничего

Пожалуй, громче прочих звучит новость о том, что в Raven Shield используется нехарактерный для знаменитой серии движок Unreal War-

Жанр:	Тактический экшен
Изготовитель:	Ubi Soft
Разработчик:	Ubi Soft Montreal
Изготовитель в России:	NMG/Megua-Сервис 2000
Похожесть:	Rainbow Six, Ghost Recon
Дата выхода:	Начало 2003 года
Системные требования:	CPU 800MHz, 128Mb, GeForce
Рекомендуется:	CPU 1,5GHz, 256Mb, GeForce 4
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сайт игры:	www.raven-shield.com

fare. Это известие всколыхнуло волну демагогии в прессе на тему: "а не испортит ли новый движок атмосферу Rainbow Six?". Окончательный ответ на этот вопрос можно будет получить только с выходом игры, но пока что наша экспертная группа (равно как и 80% посетителей официального сайта игры) склоняется к тому, что оригинальный геймплей не только не будет "испорчен", но, скорее, заметно улучшится.

Подтверждением чему могут служить игровые скриншоты, которыми разработчики щедро бомбардируют интернет. На них игра выглядит намного лучше недавнего эталона — Ghost Recon. Картинка роскошна — детализированные текстуры, модели из множества полигонов. Дизайнеры уделяют пристальное внимание даже мелочам. Униформа бойцов снабжена ремешками и шнурками, в нее входит разгрузочный жилет, а на поясе висит пистолетная кобура. Даже складки на одежде выглядят как настоящие. Уровни очерчены точными штрихами. Двухэтажный автобус на лондонских улицах, покосившаяся ступенька на деревянной лестнице, протекающая из старой трубы вода, луна, заглядывающая в пролом стены, — все это добавляет жизни даже в статичную картинку, не говоря уже об игре.

Под стать графике будет и анимация. Меняя оружие, бойцы честно исполняют все сопутствующие телодвижения. Например, при зачистке закрытого помещения снайпер закинет СВД на спину и выхватит из кобуры пистолет. Кроме того, вмес-

те с Unreal Warfare в Raven Shield переключался и физический движок Karma. А это значит, что свежесбитые террористы будут считать ступеньки по всем законам физики и даже, может быть, драматически хвататься за перила.

Впрочем, иногда при изучении скриншотов глаз цепляется за некоторые дефекты, в основном связанные с реализацией оружия. M16A2 с ужасным четырехугольным стволом — далеко не повод для восторга. Впрочем, это легко лечится — плетей моделлеру, и пусть поработает пару дней сверхурочно. А вот то, что между прикладом некоторых видов оружия и плечом спецназовца оказывается добрых тридцать сантиметров пустого пространства — ошибка куда более грубая. Как же они стреляют, бедные?

Однако вернемся к громким новостям. Вторая из них куда более предсказуема — Том Клэнси все еще тут, вносит посильную лепту в создание игры. Но теперь все, что требуется от легендарного деда — не сочинить зубодробительный сценарий, в котором Якутия под предводительством Жириновского нападает на Узбекистан, а всего лишь дать согласие на размещение своих имени-фамилии в названии игры. Известно, что в результате подобного трюка продажи магическим образом взлетают под небеса. Ну, в создании сюжета игры Клэнси лишь участвует, да и то — слегка. Да-да, именно участвует, а не пишет сам, как все еще надеются эсеры. Один из разработчиков в порыве красноречия проговорился, что сюжет Raven Shield вы-



▲ Коллега потихоньку приотворяет дверь... Кстати, Raven Shield — первая игра из серии Rainbow Six, в которой при виде от первого лица прорисовывается оружие.



▲ Спецназ на выгуле.



▲ Забрасываем в комнату дымовую гранату. Потом штурмуем помещение.



▲ Модели практически безукоризненны.

скочил из-под пера совершенно постороннего автора, Клэнси же осталось только выразить свое одобрение. Кроме того, от мэтра потребуются утвердить финальную версию игры перед самым ее выходом.

Англия, Англия...

Впрочем, все желающие могут поставить в позаимствованный у Барнса заголовок любую другую страну из списка предполагаемой географии игры — Норвегию, Швейцарию, Аргентину, Бразилию, Каймановы острова и даже Венесуэлу. Искренне радуется отсутствию России — похоже, неизвестный заместитель Клэнси здорово осознает, что помимо одной седьмой части суши, заселенной медведями, десанниками и водкой, существует еще целая куча других государств. В общем, от нас отстали — даже русские фамилии пока что были замечены только у бойцов "Радуги", а не в списке вероятных злодеев, как обычно.

Однако все может измениться. Господа из Ubi Soft Montreal крайне скуны на сюжетные подробности. Известна только общая картина. 15 игровых миссий разделены на три этапа. Вначале бойцы подразделения Rainbow Six выполняют несколько заданий, ничем на первый взгляд между собой не связанных. Потом выясняется, что работа "Радуги" не так уж бессистемна — находится светлая голова, которая понимает, что во всех заданиях есть что-то общее. Значит, надо отыскать связи и людей, благодаря которым они появились. А потом начинается часть третья. Нетрудно догадаться, какое на этот раз поставлено задание — связи разрушить, виновных перебить.

Сражаемся мы, конечно, с мировым терроризмом — при нынешней обстановке в мире вообразить другие цели практически невозможно.

Чудеса трехмерного планирования

Центральная идея осталась практически неизменной. Любая миссия начинается с предварительного планирования. Им можно как заняться самому (для умных), так и поручить компьютеру (для лентяев). В отряде может быть не более восьми бойцов, разделенных на три тактические группы.

И все же... Существенно преобразился интерфейс предварительного планирования — теперь в нашем распоряжении не только двухмерная карта, но и камера, которая показывает любой выбранный фрагмент уровня. Особенно полезной камера окажется при планировании маршрутов группы — перед заданием можно несколько раз "пробежаться" по предполагаемому маршруту и запомнить все особенности карты.

В Raven Shield смонтировали интерфейс управления бойцами на

миссии. Теперь с помощью нескольких интуитивных меню можно отдавать приказы буквально "на лету". Например, подведя группу к двери, вы сможете выбирать из четырех возможных вариантов действий — открыть, открыть и зачистить, открыть и бросить гранату и, наконец, открыть, бросить гранату и зачистить. То же и для перемещения по маршруту — можно просто перебежать на новую позицию, а можно устроить карнавал с фейерверками, закидав гранатами все вокруг. Интересно, что команды можно будет отдавать не только своим бойцам, но и, к примеру, заложникам (впрочем, представьте сами — насколько точно выполнит приказ только что освобожденный узник, которого пять дней подряд грозились пристрелить).

Бойцы "Радуги" освоили несколько новых возможностей. Допустим, если раньше можно было просто наклоняться вбок, то теперь в этом положении можно двигаться и вести огонь. Нам даже позволяют выбирать — насколько сильно наклониться. Из-за угла, например, можно высунуть один только глаз, чтобы оглядеться, а можно и полкорпуса — чтобы обстрелять врага. Аналогично с дверьми — можно их распахнуть настежь и со шквальным огнем ворваться внутрь либо осторожно приоткрыть на пару сантиметров, чтобы осмотреть помещение и аккуратно пристрелить пару часовых. Ходят также слухи, что бойцы "Радуги" смогут, как заправские школьники-хулиганы, съезжать вниз по перилам... Может, еще и со стрельбой? Чем мы не Брюс Уиллис, в конце концов?

Из Ghost Recon в Raven Shield переключался ролевой элемент. Отныне навыки бойцов растут от миссии к миссии, причем независимо от того, участвовал ли данный конкретный Билл или Санчес в операции. Те, кого не взяли на задание, смогут тренироваться на базе. Заработанные потом (своим) и кровью (террористов) очки опыта распределяются автоматически, без участия игрока.

Где у вас тут продавец-консультант?

Пожалуй, самые большие разногласия у геймеров, знакомых с Black Thorn, вызвал список доступного в этой игре оружия. Некоторые пребывали в эйфории от его количества, другие же наоборот — скрипели зубами всякий раз, когда приходилось по полчаса выбирать ствол из огромного арсенала. К радости первых и огорчению вторых, реестр оружия в Raven Shield еще более внушителен.

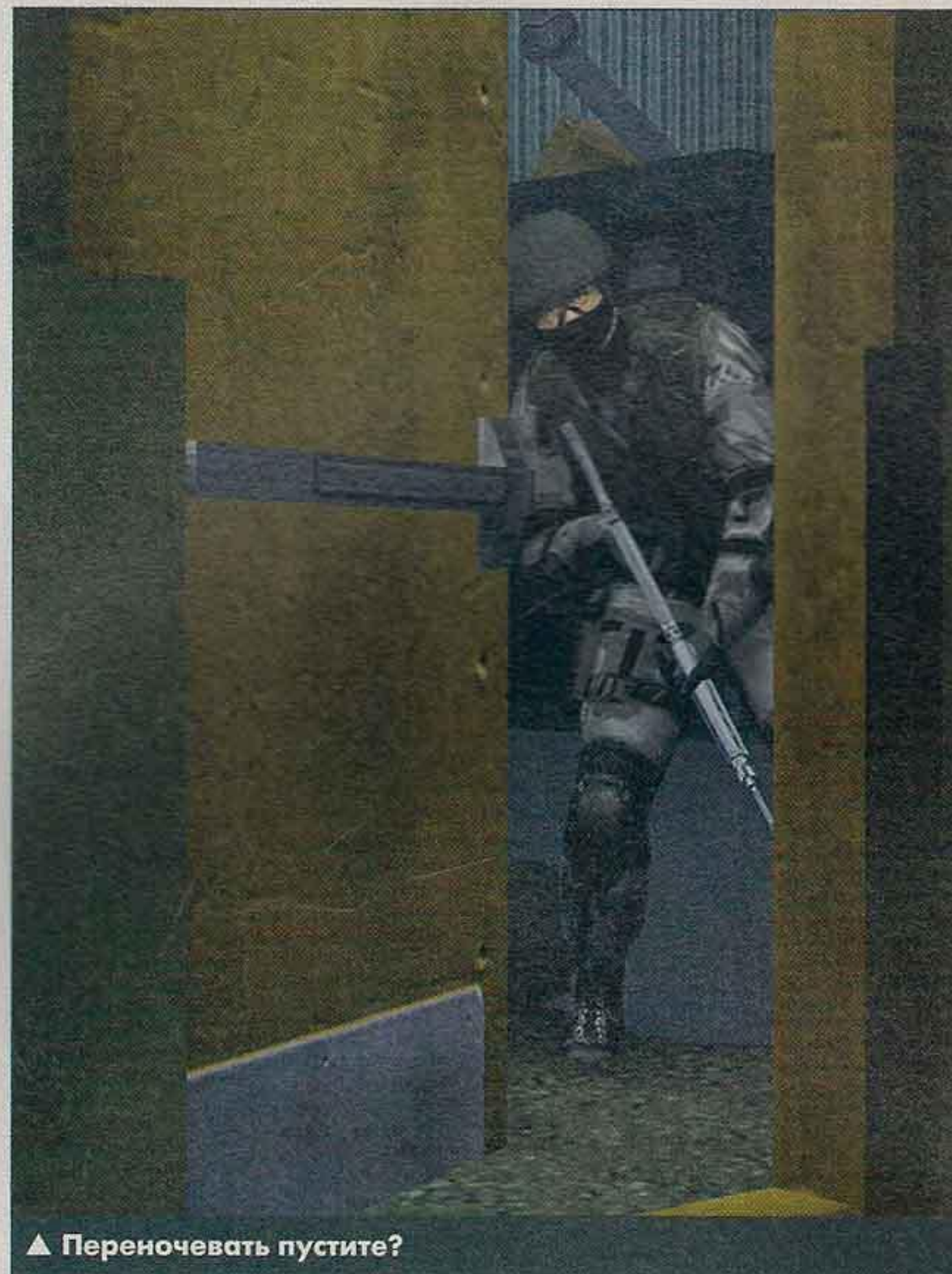
К подбору коллекции канадцы подошли без особой фантазии — просто взяли все оружие из Rainbow Six и Rogue Spear, добавили еще с десятка пунктов и получили на выходе внушительную цифру из 57(!) наименований, начиная с привычных M249 и АК-

74 и заканчивая сравнительно редкой в играх снайперской красавицей ВСС. Не забыты гранаты нескольких видов и мины. Некоторые стволы можно оснащать глушителями, магазинами повышенной вместимости и — внимание, хит сезона! — специальным снайперским прицелом, улавливающим термоизлучение. Его можно использовать не только в качестве прицела ночного видения, но и для обнаружения врагов за стенами. Обещаются также специальные средства, которыми можно нейтрализовывать противника, не убивая его. Правда, пока не уточняется, что именно это будет — резиновые пули, баллончики с газом или шокеры.

В спецназе дураков не держат

Искусственный интеллект весьма критичен для симуляторов спецназа. Если обычный экшен типа «коридор-две-стенки» можно спокойно заселить монстрами с одной извилиной, стремительно переходящей в прямую кишку, то в играх, подобных Raven Shield, это не пройдет. Здесь обязательна скрупулезная проработка интеллекта как террорюг, так и коллег игрока по команде — ибо чересчур уж вызывающая тупизна той или иной стороны способна испортить все.

Впрочем, не стоит волноваться. В родословной Raven Shield есть игра Ghost Recon, искусственный интеллект в которой стал притчей во языцех. И поэтому обещаниям Ubi Soft Montreal, пожалуй, можно верить. При разработке тактики действий «Радуги» и преступного элемента монреальцы консультировались у Майка Грассо — инструктора



▲ Переночевать пустите?

лос-анжелесского отряда SWAT. С помощью Майка и программистов бойцы «Радуги» уже научились самостоятельно занимать наиболее грамотные позиции и распределять между собой секторы ведения огня. Можете быть уверены, что они не станут бессмысленно тыкать стволами в стены — под прицел берутся

только те направления, на которых стоит ожидать реальную опасность. Если же на линию огня вдруг выдвинется коллега по отряду, то стрелок сразу же опустит ствол и не будет шмалеть до того момента, пока «усевшийся на мушке чертов кретин» не отползет в сторону. Удерживая позиции, бойцы будут время от

времени перемещаться, затрудняя работу вражеским снайперам.

Не менее тщательно прорабатывается интеллект противников и заложников. Адепты мирового террора тоже делятся на группы и применяют командную тактику. Одним из гнусных террористических приемчиков будет тыловая атака. В большинстве случаев спецназовцев на карте значительно меньше, чем оппонентов, поэтому последние не стесняются звать на помощь. Кроме того, учитывается и психологический фактор — испуганный противник может сдаться или, наоборот, в панике хаотично расстрелять рожок в потолок, стены и тех, кому не повезло. Схожая ситуация и с заложниками — их реакция на действия «Радуги» и бандитов непредсказуема. Освобожденный заложник может стремительно ринуться к спецназовцам, перекрыв им линию огня, или, вконец растерявшись, побежать в сторону противника.

Не стоит изобретать велосипед...

...справедливо решили в Ubi Soft Montreal. И позаимствовали идеи для мультиплеерного режима у Counter-Strike. Сетевые баталии идут по раундам, без респаунов. Режимов игры пять: помимо стандартных Deathmatch и Team Deathmatch — Escort the Pilot (сопровождение пилота), Bomb Difusal (обезвреживание бомбы) и Hostage Rescue (спасение заложников).

Но не стоит, конечно, ожидать эпической битвы на мультиплеерной арене между Counter-Strike и Raven Shield. Лично меня прежде всего интересует сингл — очень уж соскучился я по старой доброй R6. Теперь наконец у игры будет приличная графика. Мечтать больше не о чем. Остается только дожидаться, посидеть над планами, пройти сквозь свинцовый вихрь, аккуратно добить последнего террориста — и все. Можно считать, что жизнь прожита не зря. ■



▲ Лондонский банк. Обратите внимание, как грамотно группа заняла позицию.

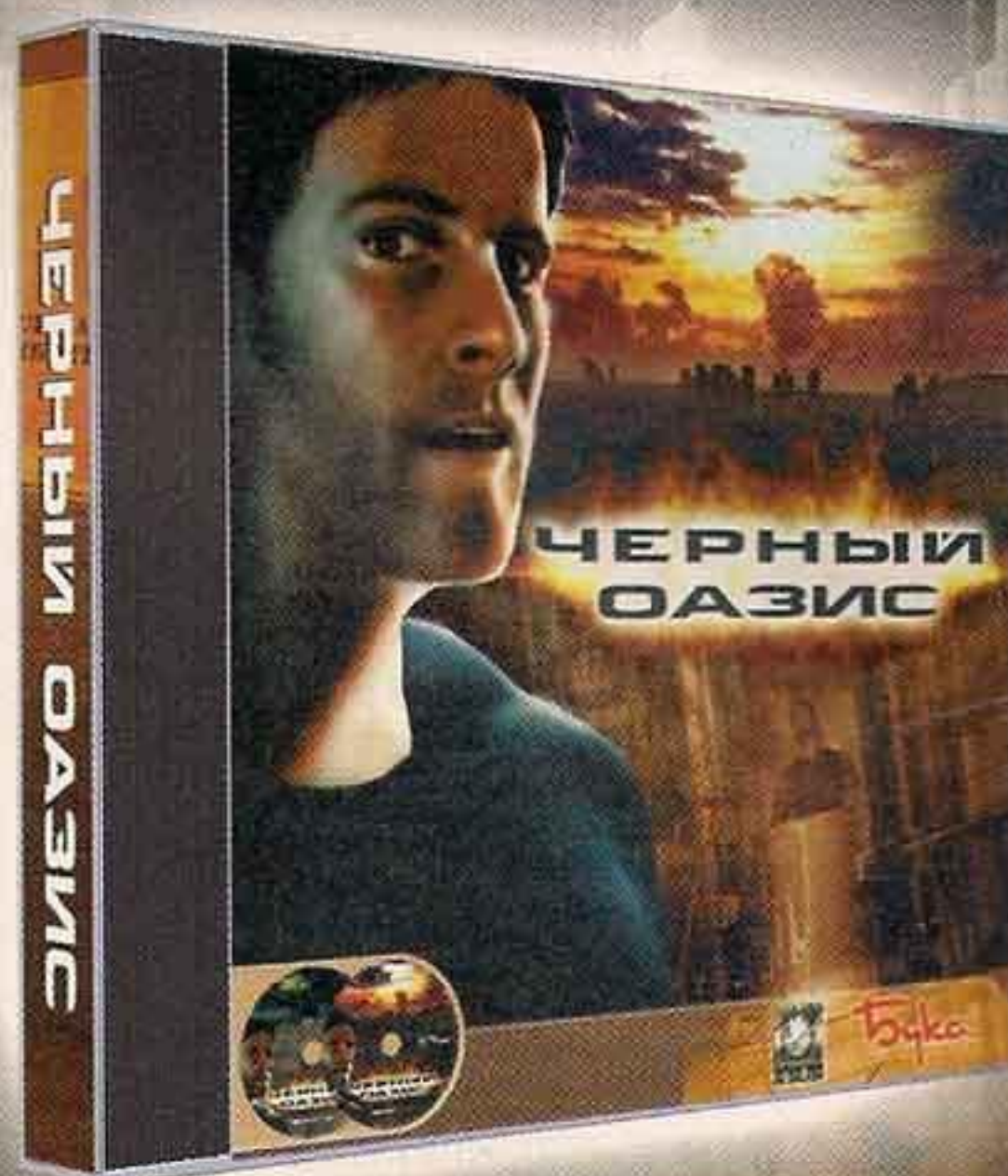
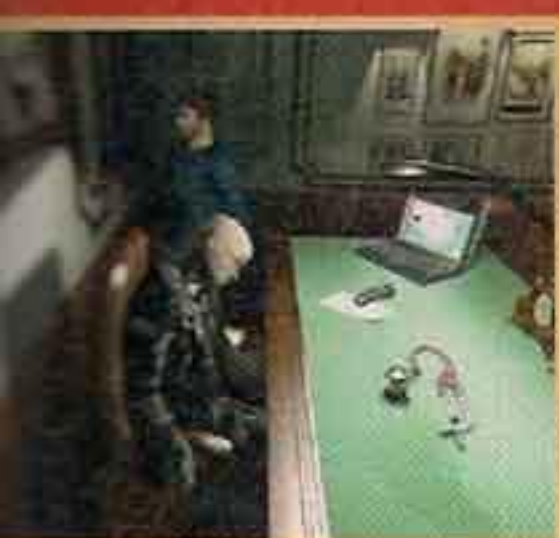
Будем ждать?

Парни из отряда Ghosts почти дождались подкрепления с базы в Монреале, а знаменитая Rainbow Six обзавелась новыми опекунами. Своего подопечного они вооружили до зубов: улучшенная физика, вышколенный интерфейс и движок Unreal Warfare составляют неотразимую комбинацию. А главное — Том Кленси остался только в титрах...

Процент готовности:

80%

Не рекомендуется к просмотру
людям с неустойчивой психикой,
беременным женщинам, детям...



Сводка криминальных происшествий

14 марта

В подвале одного из домов обнаружены сильно обезображенные тела четырех человек. Жертвами оказались нигде не работающие лица без определенного места жительства. Версия о бандитской разборке не подтвердилась.

17 марта

В городском парке обнаружены трупы двух молодых девушек. Оpozнание жертв затруднено. Прокуратура не дает никаких комментариев.

19 марта

Найдено еще три тела в различных частях города. Следствием выдвинута версия о маньяке.

26 марта

За неделю еще одиннадцать трупов. ФСБ направляет агентов для взаимодействия со следственной группой.

4 апреля 2019 года.

Общее количество жертв неуловимого убийцы в городе Чернозерске достигло семидесяти восьми. Население в панике покидает город.

Расследование зашло в тупик...

ЧЕРНЫЙ ОАЗИС

По вопросам оптовых закупок
обращаться по тел. (095) 111 51 56, 111 54 40, e-mail: buka@buka.ru



бука[®]
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

Холодно, господа. Суровая русская зима не щадит никого, мороз сковывает льдом все, что попадется, а попадаетеся иногда то, что не надо. Единственное, что может спасти нас в этой ситуации — это немного огонька. Жаркого, знаете ли, огня из недр, допустим, ада. Да-да, именно ада. Куда вы все в скором времени попадете вместе с главным героем Игры, называть которую я не буду (переведите глаза чуть ниже и сделайте это сами). И уж там, в аду, отогреетесь по самое не горюй. И не страшны вам будут ни зима, ни лето, ни прочие времена года. Все это просто не будет вас интересовать. Когда в руках шотган, а навстречу со

злым визгом летит какодемон — тут уж не до зимы, сами понимаете.

Ну, а пока вы еще здесь, помечтайте немного. Внизу вас ждет рассказ очевидца, уже потрогавшего Игру своими руками, — наравне с еще двадцатью миллио-

нами геймеров по всему миру. Коли вы тоже входите в их число — ну, тогда просто сравните впечатления. У нас тут будет нечто вроде клуба по интересам, да.

А чтобы немного унять воображение, воспаленное столь горячим репортажем, вы можете вместе с Братцем Кроликом на десять минут погрузиться в мутные воды дрязг между Рыцарями Старой Республики и темными джедаями. Две страницы чистокровных фактов о KOTOR. Узнайте же о том, что джедай независимо от ориентации может использовать как светлую, так и темную сторону Силы! И да пребудет с вами она самая.

Олег Полянский, редактор

Doom III

Олег Полянский (rod@igromania.ru)

Жанр:	3D Action
Издатель:	Activision
Разработчик:	id Software
Дата выхода:	2003 год
Системные требования:	Не объявлены

Ажиотаж, связанный с утечкой альфа-версии Сами Знаете Чего, стал понемногу оседать пылью последних споров на тему "крут ли Doom III и почему он не идет у меня на втором жефоре". Пираты изрядно нажились, продавая диски с манящим лого и тоненькой надписью "light version". Джон Кармак поначалу отреагировал резко, пообещав наказать виновных из ATI (которым игра была выдана для тестирования) отказом от поддержки их видеокарт. Но потом вроде успокоился. Окончательный смысл его реакции можно свести к тому, что утекла — и ладно, главное, ребят, не закливайтесь на тормозах и внешнем виде. Все будет гораздо, гораздо лучше. Геймеры и не закливались: за возможность лично посмотреть в глаза Мессии они были готовы руку себе отрезать — не то что терпеть тормоза. Короче, повезло всем. Кроме тех несчастных, у которых Он не идет на втором "жефоре", первой "риве" и третьей "вуду". Им, в первую очередь, и предназначен этот материал.

Начало конца

Приближенным к телу известно, что light version — это заставка на движке и три уровня (по некоторым сообщениям — четыре), которые нормальному человеку невозможно пройти. Код движка совершенно не оптимизирован, и на любом процессоре/видеокарте уровень FPS в ка-

кой-то момент падает до несовместимого с жизнью. Воодушевленный беспомощностью игрока монстр тут же выдирает ему кишки — и финита ля комедия. Зато злобная оскаленная морда, бывает, висит на мониторе по пять секунд, и можно сполна насытить свою потребность в эстетических переживаниях.

Начинается же все с заставки id, которая испытывает ваше терпение не меньше сорока секунд — и только потом проваливается, наконец, в преисподнюю, открывая первые кадры ролика. На них: пятьдесят лет вперед, освоение Марса (вид из космоса), краткий рассказ о Union Aerospace Corporation, вид на исследовательский комплекс, где через каждые пять шагов толкуются охранники (плюнь в собаку — попадешь...) и время от времени попадают ученые морды. Одна из них с явно недобрыми намерениями прошмыгивает за титановые двери и усаживается перед каким-то терминалом. Далее следует контакт с внеземным разумом — совсем внеземным, судя по голосу. Воровато оглядываясь, злодей производит манипуляции с компьютером, и... в мгновение ока на марсианскую базу обрушивается ад. Нет больше охранников, нет ученых... Есть только разорванные на части тела и зомби со страшно искаженными лицами. И тяжелый полумрак, подкрашенный лучами красного света из разбитой аппаратуры.



▲ Вылетающие из портала Lost Souls тут же заселяются в мозги товарищей бойцов.

Страх страха

Вопреки ожиданиям, от вида Doom III челюсть не проваливается в подвал. Здорово, конечно — абсолютно достоверная игра теней, великолепные модели и артистически исполненные текстуры. Но ничего такого, от чего бы хотелось плакать и просить у мамы денег на четвертый GeForce. То есть просить-то все равно придется, но только потому, что на картах старшего поколения игра не покажет всего великолепия дизайнерской мысли id.

Все, что вы видели на скриншотах, все, что мы писали о Doom III — правда. Игра действительно прикладывает максимум усилий к тому, чтобы у нас как можно чаще сдавали нервы и тряслась в руках мышь. Конечно, при общении с "альфой", у которой приходится буквально вымалывать следующий кадр, ничего такого не наблюдается — трудно бояться монстров, которые делают пять шагов в минуту. Но общий дух ощущается вполне: вот зомби, которого только что с аппетитом жрал pink demon, встает и движется на тебя, нелепо размахивая руками. Вот сам "розовый свин" вспарывает стальную переборку, ломая, как спички, трубы, и

стремительно топает тебе навстречу. Вот имп, прыгающий заметно лучше Сергея Бубки, за пару кадров преодолевает короткий коридор и начинает рвать тебя когтями. У солдата из правой руки растет извивающийся трехметровый язык — становится не по себе, когда он, влажно блестящий, прохлестывает у тебя перед головой.

Не зря, однако, в руках пистолет (или, при желании, шотган; или оружие номер три, которому я не знаю названия). Серия оглушительных залпов — и жуткая тварь валится на пол, освобождая проход. Зомби, правда, снова встают в очередь за порцией свинца — ну что ж, почему не удовлетворить их желание...

В особо драматические моменты игра лишает вас контроля над ситуацией и передает управление скриптам. Морпех крадется по коридору, заглядывает за угол — а там как раз кто-то кого-то жрет. Он резко сдает назад, камера переходит обратно на вид от первого лица, и шотган снова подчиняется движениям мыши. В "альфе" есть классная сцена с пулеметчиком. Мы проходим под лестницей, этажом выше стоят два симпатичных

РОБИН ГУД

ЛЕГЕНДА ШЕРВУДА

ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ DESPERADOS!

«...в ней элементы боевика, стратегии и ролевой игры
смешались так, что слюнки текут!»

Журнал PC Gameplay



Новая тактическая стратегия по известнейшей в мире легенде о Робине Гуде – мастере художественной стрельбы из лука и рукопашных схваток. Остальные персонажи игры тоже до боли знакомы: Малыш Джон в роли живого тарана, отец Тук с бочонком вина, леди Мэриан при походной аптечке с лечебными травами, пройдоха Стутли и многие другие.

Возглавьте знаменитую банду благородных разбойников и помешайте планам злобного шерифа Ноттингемского!

- 40 разных миссий
- Три типа заданий: Грабеж и шпионаж, Штурм замка и Засада
- Графическое отображение поля зрения противника
- Детерминация настроения персонажей
- Возможность привлекать новых последователей
- Нелинейное прохождение заданий
- Девять локаций: Шервудский лес, Ноттингемский замок, Йорк, Лейстер, Дерби, Линкольн и три облюбованных Робинот для устройства засад лесных поляны



▲ Мы только что заглянули за угол. Дела там, как видите, не очень. Работает скрипт, камера снаружи.

постреленка (см. скрин). "Я чувствую запах страха", — приятным баритоном говорит один другому и тут же бросается посмотреть, кто это там пахнет. Приятная встреча, пулеметный огонь, наш герой стремительным перекатом уходит в сторону и выставляет шотган в темноту. Сердце летит вскачь адреналиновым галопом... Камера возвращается в позицию номер один.

Уровни построены с тем же зловещим намерением заставить игрока поседеть. Везде царит полумрак, едва разгоняемый робким светом ламп на потолке и стенах. Все предметы и персонажи отбрасывают тени, которые могут накладываться, раздваиваться и менять окраску в зависимости от источника света. Игрок и его тень отражаются в небьющемся зеркале сортира. С интерактивностью в "альфе" вообще туго — нельзя сбить выстрелом огнетушитель со стены или раздробить череп только что убитого монстра. Все это будет в релизе. Зато уже можно любоваться на декорации в виде оторванных конечностей и пятен свернувшейся крови. Doom III всячески укрепляет свое реноме.

Как и положено, в здании комплекса слышен шум постоянно ра-

ботающих механизмов. Монстры, само собой, рычат, воют и скрежещут, настраивая игрока на обостренное восприятие звуков. Впрочем, оценить по достоинству все величие звуковой атмосферы не позволяет жадность движка на FPS, да и модель звука вряд ли присутствует здесь в финальном варианте. Последний, кстати говоря, подразумевает полнейший реализм в генерации и распространении звуковых волн. Скажем, падает на пол какой-то предмет. Учитывается его местонахождение, степень поглощения энергии поверхностью и ее физические характеристики, геометрия пространства, расстояние до ваших ушей, положение головы относительно источника и еще двадцать параметров, о которых вы даже не подозревали.

Пикантные подробности

Из сообщений от зарубежных коллег, которым была официально организована встреча с более поздней версией игры, можно сделать ряд интересных выводов. Во-первых, не все персонажи в игре будут монстрами. Как некогда и в исследовательском комплексе



▲ А теперь тот парень, что лежал в сортире на полу, получает свою порцию свинца в череп, грудь и распоротое брюхо.

Black Mesa, в здании UAC часть ученых и охранников сохранилась в первозданном, не тронутом признаками разложения или мутации виде. Время от времени эти несчастные будут попадаться вам на пути, сообщать ценную информацию и тут же убегать в неизвестном направлении (откуда, вестимо, через секунду донесутся их предсмертные вопли). Во-вторых, ваши действия будет координировать некий Сержант, находящийся в командном центре. Что это за Сержант и что за центр — пока неизвестно. Зато известно, что сообщения от него будут поступать на ваш микрокомпьютер (да-да). Последний, вообще говоря, представляет собой очень полезное устройство, благодаря которому вы будете чувствовать себя сухо и комфортно. Наладонник расскажет вам, как обращаться с новоприобретенным оружием, отговорит использовать огнемёт в помещении, где произошла утечка газа, и поможет собирать информацию с терминалов и таких же микрокомпьютеров, найденных на трупах профессоров и академиков. Вообще, компьютеризация — отличительная черта нового Doom. Комплекс UAC буквально нашпигован достижениями хай-тека. Нам предстоит тыкать мышью в кнопки кодовых замков, читать записи на экранах больших и маленьких компьютеров и одновременно прислушиваться к гулу механизмов, чтобы вовремя уловить в нем сопенье и топанье крадущегося к нашему затылку монстра.

Впрочем, компьютеры заканчиваются, как только вы проходите через портал и попадаете в ад. Там остается надеяться только на шотган и быструю реакцию.

Время от времени вы будете вылезать на поверхность Марса, но долго там находиться нельзя — бедная кислородом атмосфера

мало пригодна для прогулок. Кроме того, в отсутствие углов и коридоров монстрам просто неоткуда прыгать вам на голову. Поэтому большую часть игры вы проведете в закрытых помещениях.

Удалось снять немного информационных сливок о мультиплеере. Изначально он будет рассчитан всего на четырех игроков, однако код движка настолько лоялен к посторонним вмешательствам, что любой мододел с произрастающими из нужного места руками сможет расширить число участников. А вот подключиться в уже начавшуюся игру будет, по-видимому, невозможно — как и во времена старого "Дума", желающим придется входить в игру одновременно. Ретроградство какое-то, ей-богу. Не менее обидно и то, что мультиплеер не поддерживает кооперативную игру. Впрочем, это можно понять: id сильно напирало на мрачный сингл, и появление "лишних" игроков могло бы испортить всю картину. Вспомните, как страшно было проходить Quake одному и как весело — вдвоем-втроем, и вы поймете, о чем я.



Многие говорят, что утечка "альфы" — это тонкий рекламный ход, направленный на создание шумихи вокруг проекта. Джон Кармак решительно против такой точки зрения, однако у геймеров, посмотревших на Doom, слюноотделение теперь не прекратится до самого релиза. Проскочил слух, что дата одного уже определена: 31 марта этого года. Могучий онлайн-негоциант Amazon.com уже разрешает делать заказы: Doom III за \$49,99. Сведения о часе "икс" вроде как подтверждают сами сотрудники id. Однако официальной информации не было, так что знаменитая кармаковская формула "when it's done" пока остается в силе. ■



▲ При 62 FPS красавец имп еще как-то подвержен убиению, но нужный для этого компьютер стоит 16972 минимальных месячных оклада.

DELTA FORCE®
TASK FORCE DAGGER™



DELTA FORCE ОПЕРАЦИЯ КИНЖАЛ



Афганистана. На память.

Берём Кабул!

Каза Тора-Бора!

ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru™
технология творчества

Если вы знаете, что такое отряд «Дельта», — вы знаете, что такое настоящий спецназ. Это мужественные бойцы, надежное оружие и эффективная тактика. Различаются только враги и места их уничтожения. Если вы знаете, что такое Афганистан — вы знаете, что такое война. Война жестокая и беспощадная. Война против мирных людей. Война, которую экстремисты, сделавшие эту страну своим лагерем, долгое время вели с помощью своего страшного оружия — террора. Возглавьте отряд из лучших спецназовцев и лично наведите порядок в многострадальной стране. Горячая точка центрально-азиатского региона должна быть заморожена. Навсегда.

NOVALOGIC®
www.novalogic.ru



Star Wars: Knights of the Old Republic

Братец Кролик (brother_rabbit@igromania.ru)

Жанр:	RPG
Издатель:	LucasArts
Разработчик:	Bioware
Дата выхода:	Лето 2003 года
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Без подробностей
Сайт игры:	www.lucasarts.com/products/swkotor

Дамы и господа! В далекой-далекой галактике живет множество разумных, относительно разумных и околоразумных существ. В том числе имеется богатый выбор всевозможных бездельников и головяпсов! В данном случае я говорю о позорниках из Bioware, имитирующих активную работу над KOTOR. Понятно, что при всем старании им не удалось утаить шила в мешке — скупые строчки пресс-релиза о переносе даты выхода игры с зимы

на лето 2003 года просто вопиют о том, что не все в порядке в доме Облонских.

История KOTOR за 60 секунд

4000 лет до расцвета Галактической империи. Еще совсем недавно Республика была объята огнем гражданской войны: лорд ситхов Экзар Кун сумел основательно подорвать ее обороноспособность. Почувствовав слабость Республики,



▲ НК-47, дроид-ассасин: "Готов служить, мой господин!"



▲ Световое копьё Бастилы Шан против трех "обычных" мечей: кто кого? Напарник трусливо отсиживается в углу.

милые соседи мандалорианцы напали на несколько пограничных планет. В отчаянии жители Республики обращаются за помощью к Совету джедаев; тот, по обыкновению, решил все тщательно изучить и взвесить возможные последствия, прежде чем броситься в бой. Неожиданно (и довольно предсказуемо) на сцену выходят два молодых рыцаря-джедая — Реван и Малак. Игнорируя приказы Совета, они привлекают многих молодых джедаев на свою сторону и отправляются на войну во главе огромного флота. Победа и слава пришла не сразу, война была долгой и кровавой, много джедаев погибло. Но, в конце концов, Республика взяла верх, Реван и Малак стали героями человечества. Однако война сильно изменила джедаев: на одной из пограничных планет Реван обнаружил до поры утерянные тайны ситхов. Открытие не прошло даром — Реван перешел на Темную сторону и стал называться Дартом Реваном, лордом ситхов; Малак стал его учеником. Флот Республики присягнул на верность новым господам — бывшие джедаи вернулись, но не как спасители, а как завоеватели. Целых два года республиканцы бились с захватчиками, пока наконец

Совет джедаев не сумел заманить Темного лорда в ловушку и уничтожить его. Но Малаку удалось бежать; он провозгласил себя новым Темным лордом и пообещал отомстить виновным в смерти Ревана. Флот ситхов продолжил наступление вглубь территории Республики...

Посмотрите налево

Там, за иллюминатором, взору открываются десять совершенно неизведанных миров (понятно, что разработчики, эти шустрые парни, успели побывать и здесь). Миры разнообразны не только в плане ландшафта, экономики и народонаселения, но и по отношению к персонажу: так,





▲ Чувствуется, по накалу боев KOTOR не уступит признанной адреналиновой печке Jedi Knight 2.

пустынно-песочный Коррибан издревле был базой ситхов, и местные жители будут приветствовать джедаев-перебежчиков, плохишей, но никак не героев Добра на белых конях. Перемещение между планетами будет происходить, скорее всего, на манер скоростного лифта: сделали выбор, нажали на кнопку, приготовились к выходу.

Немного обидно, что в KOTOR нам не представится возможности порулить своим, джедайским кораблем Ebon Hawk. Авторы игры резонно возражают, что для реализации настоящего космосимулятора им пришлось бы разрабатывать отдельный движок. Что ж, будем заниматься космическим извозом где-нибудь еще. Однако все-таки сов-

сем без пилотирования нас не оставят: будет возможность поучаствовать в drag-racing, а также в "тех самых гонках", хорошо знакомых фанатам по первому эпизоду "Звездных войн". Все эти развлечения будут реализованы в виде так называемых "мини-игр", аркадных вставок, о которых часто и с удовольствием говорят разработчики. Любопытный факт: стоило мне в прошлом материале о KOTOR упомянуть карты, как пришло сообщение из лагеря Bioware: да, в игре будет карточная игра! Воистину, стоит осторожнее обращаться со своими фантазиями — они ведь могут и сбыться...

Посмотрите направо

И вы увидите милые, радостные лица! Кто они, эти замечательные люди? Или не совсем люди? И так ли уж они замечательны? В любом случае, ответ будет один — это местные жители, на местном наречии — NPC. Приглядитесь к ним повнимательней — некоторые из них просто горят желанием вступить в вашу команду. Вот, к примеру, Бастила Шан — недавняя студентка Академии джедаев. Чрезвычайно талантлива. Настолько талантлива, что, по слухам, ей уже за-

ЭСКАДРА СМЕРТИ



DESTROYER™
COMMAND



Вам предстоит выслеживать подводные лодки, сбивать самолеты-камикадзе, сопровождать конвои, топить военные суда противника, прикрывать высадку десанта. И все это — управляя самым маневренным и мощным боевым кораблем — эсминцем Второй мировой войны.



- Реалистичное 3D моделирование движения кораблей, вооружения, погоды
- Разнообразные виды надводных и подводных кораблей
- Огромное количество различных видов вооружения
- Театр военных действий в Атлантическом и Тихом океанах
- Возможность игры через Интернет
- Возможность играть за любого члена команды

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве — бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.

© 2001 Ubi Soft Entertainment S.A. All rights reserved. Ubi Soft Entertainment, the Ubi Soft logo and the SSI logo are registered trademarks and Destroyer Command is a trademark of Ubi Soft, Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".



▲ Сейчас мы на Коррибране, а через минуту — на другой планете. Межзвездные путешествия в KOTOR сведены к паре кликов мышью.

интересовались представители конкурирующей организации — ситхи. Сумеет ли мы наставить девушку на путь истинный? Или вот Джоли Биндо, в давнем прошлом — джедай, ветеран войны, в недавнем — контрабандист, сейчас в отставке. Но, как говорят у нас в округе — once a Jedi — always a Jedi, и нужно лишь немного усилий, чтобы вернуть старика к активному образу жизни. Не нравятся эти — подберем других: в списке есть представители “кошкообразной” расы Catharians, мандалорианцы, твилексы, вуки и, конечно,

ездесущие дроиды, болтливые, как СЗРО. Среди них, обратите внимание, — один дроид-ассassin со склонностью к черному юмору. “Он не нарочно, у него просто специфическое видение мира”, — утверждают разработчики.

Кроме того, главный герой (или, если угодно, — героиня) может за просто повстречать любовь всей своей жизни: учитывая известный нам эксперимент

Джорджа “Папы” Лукаса в области любовных романов, лично я жду развития этой сюжетной линии с особым, несколько нездоровым любопытством. Ну, а если NPC не испытывают к персонажу особо теплых чувств, они могут снабдить героя квестом или просто прокомментировать его действия парой ласковых.

Посмотрите на себя в зеркало

Сделайте это заранее, еще до начала игры, дабы избежать жесточайших разочарований в процессе. Кто вы? Если вы любите быстрые решения, то специально для вас авторы припасли три “пре-сета” характеристик, три класса — scoundrel, scout, soldier.

Scoundrel — из трех классов он самый слабый физически, но зато ловкий и быстрый. У него меньше хит-пойнтов, но он получает бонус к защите (Defense в KOTOR — то, что в других ролевых играх обычно зовется Armor Class). Он получает больше очков опыта, у него есть нечто наподобие Sneak Attacks. Он специализируется в инфильтрации, полагается на убеждение, а не на насилие; умен и харизматичен.

Scout — эксперт по компьютерам, технике и, как ни странно, взрывам. Обладает уникальной способностью использовать импланты. Способность к боевым искусствам на ординарном уровне, он — нечто среднее между scound-

rel и soldier.

Soldier — физически крепкий, но никак не интеллектуал. Натуральный боец, предпочитает грубую силу дипломатии и уловкам.

Однако при всей уникальности и расчудесности данных классов мы-то с вами понимаем, что это — полумера, рассчитанная на слабых духом. Гораздо интереснее создать персонажа самому, с нуля. Мы будем лепить героя, исходя из такого вот набора характеристик (все вместе, дружно): Strength, Dexterity, Constitution, Intelligence, Wisdom, Charisma.

Дальнейшая эволюция персонажа зависит от наших действий по ходу игры. Здесь следует отметить, что его репутация, ориентированность на Темную или Светлую сторону Силы влияет на его способность эту Силу использовать. Грубо говоря, в каждый момент времени у персонажа есть некоторое количество “очков Силы” (Force points), которое он может расходовать на разнообразные джедайские трюки — приемы Силы (потраченная Сила постепенно восстанавливается). При этом сами приемы делятся на “темные” и “светлые”; игрок не ограничен в выборе. Однако приемы лучше работают в случае совпадения их “знака” с ориентацией персонажа: “темные” — для отрица-

тельных персонажей и “светлые” — для д’артаньянов (аналогичная ситуация, если помните, была с магией и технологией в Arcanum). Если же положительный герой использует, к примеру, “темный” прием Force Choke (это когда несчастная жертва хватается за горло и меняется в лице, без видимой посторонней помощи проходя все стадии удушения), то, во-первых, он тратит больше очков Силы, а во-вторых, он слегка портит свою репутацию — понятно, такие трюки не к лицу благородному рыцарю-джедаю. Кодекс чести, знаете ли. Разработчики утверждают, что некоторое время игрок сможет лавировать между Светом и Тьмой, но в определенный момент сюжетная развилка заставит сделать окончательный выбор.

Кстати, враги тоже смогут применять Силу против персонажа и его команды. Авторы сообщают, что при воплощении этой, несомненно, правильной идеи они обнаружили, что марионетки AI совсем не прочь воспользоваться Силой и — более того — не испытывают никаких угрызений совести по этому поводу. Оказывается, один из первых вариантов Темного джедая имел обыкновение души главного героя с помощью Force Choke и затем добивать уже бесчувственное тело. Его было практически невозможно победить! Очевидно, нас ждет еще немало сюрпризов.



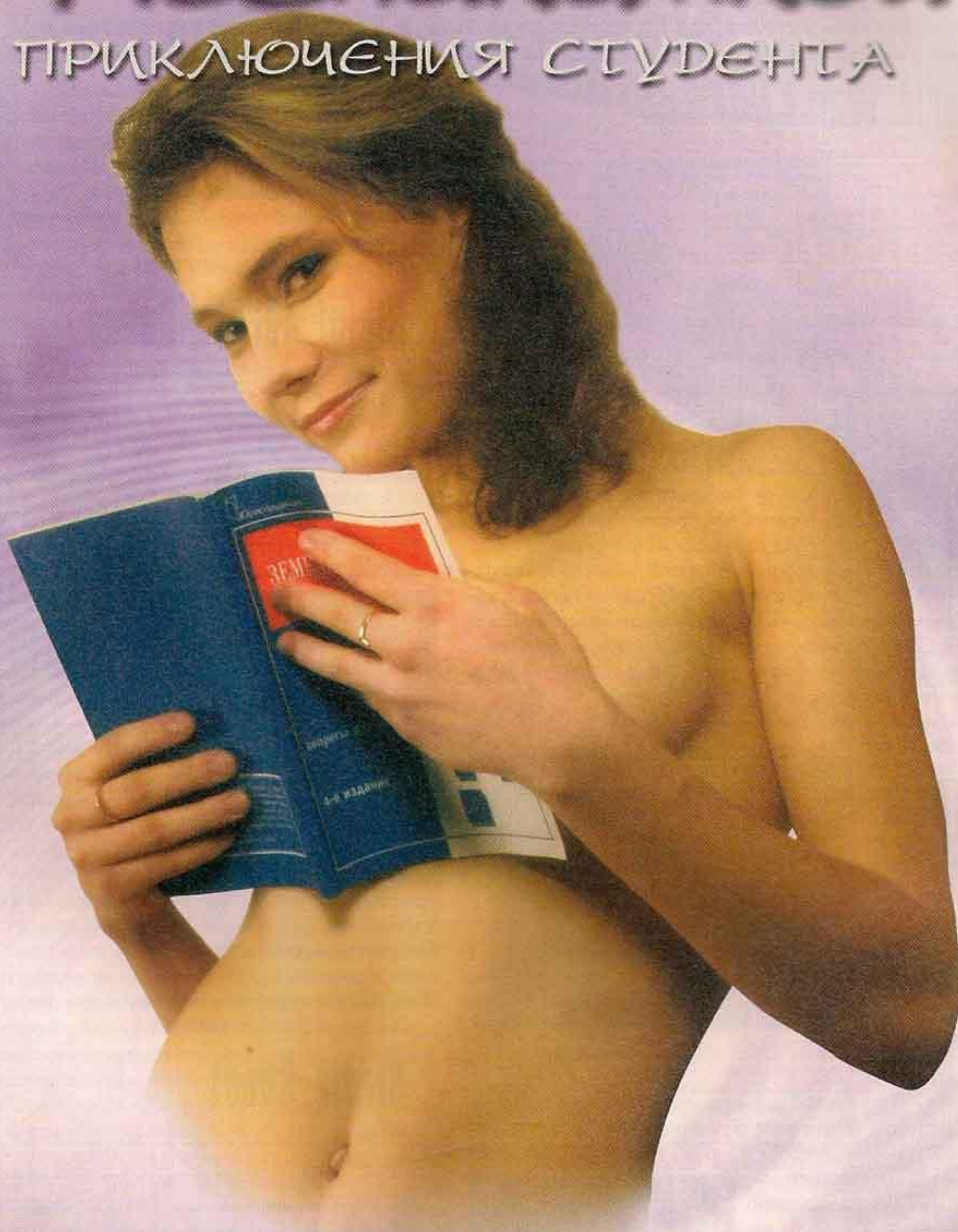
Последний штрих. По некоторым сообщениям, в лазерном мече нашего подопечного размещены три слота для кристаллов! Ожидается, что каждый кристалл не только придает мечу особые свойства, но даже меняет цвет клинка. “Игромания” будет пристально следить за развитием событий. ■



ЭРОТИЧЕСКИЙ КВЕСТ

Рангеву с Незнакомкой

ПРИКЛЮЧЕНИЯ СТУДЕНТА



Окунитесь в мир ярких и сексуальных развлечений учащихся одного из московских вузов.

Станьте свидетелем незабываемых приключений, главным участником которых будете вы сами!



© 2002 «Руссобит Пабблишинг». © 2002 Exe-Soft. Издатель «Руссобит Пабблишинг».

e-mail: office@russobit-m.ru, www.russobit-m.ru Отдел продаж т: (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61

Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т: 212-27-90



Ведущий рубрики:
Антон Логвинов (fx@igromania.ru)

КРАТКИЕ

ОБЗОРЫ

Другие авторы: Олег Полянский (rod@igromania.ru), Тимур Хорев (teemon@igromania.ru), Никита Старцев (nikstar@igromania.ru), Пемит (lensky@igromania.ru), Матвей Кумби (cumbi@igromania.ru)

Aces of World War I

Жанр:	Аркада
Издатель:	Lemon Interactive
Разработчик:	Navarre
Похожесть:	Hunt for the Red Baron
Системные требования:	CPU 300 MHz(600), 64Mb(256), 16Mb(32) Video
Мультиплеер:	Интернет
Сколько CD:	Один



Просто, доступно и про Первую мировую — этими словами можно ограничить весь рассказ об Aces of World War I. "На фига нам лавры "Ил-2"?!" — подумали ребята из Navarre... и сотворили аркаду. Правильно, нечего из себя героев строить под стать лузерам из Microsoft — они вон уже плохо кончили. Тем более что аркада вышла весьма неплохая. Самолеты, несмотря на отсутствие хоть какого-то подобия реализма в летной модели, различаются-таки между собой, миссии предполагают и бои в воздухе, и атаки на автоколонны... Графика средненькая, звук — жиденький. Но в целом — сносно. Адресуется авиасимуляторщикам, которые совсем уж неимоверно жаждут близких сердцу развлечений.

Рейтинг: 6,0

Archangel (Архангел)

Жанр:	3D Action/RPG
Издатель:	JoWood
Разработчик:	Metropolis Software
Издатель в России/Локализация:	Руссобит-M
Похожесть:	Requiem, Soul Reaver
Системные требования:	CPU 600MHz (1GHz), 128Mb(256), 16Mb(64) Video
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один

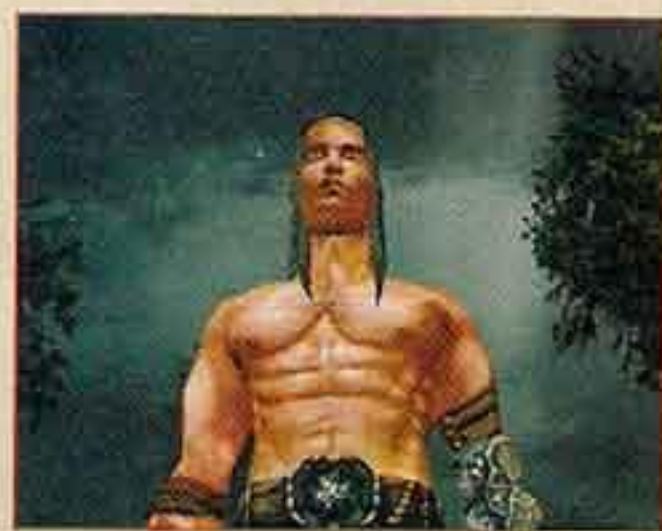
Если попытаться постичь "Архангела" беспристрастно, то выяснится, что на самом деле это игра довольно редкого жанра — Action/RPG с ощутимыми вкраплениями тактического элемента. Вообще, дружба экшена с ролевыми заморочками никак не может завершиться долгим и успешным симбиозом. Что-нибудь одно все равно перетягивает одеяло, в Deus Ex перетянула RPG, в недавнем No One Lives Forever 2 — незамутненный экшен. В "Архангеле", увы, до идеала не дотянули обе составляющие.

Позвольте по пунктам: экшен живет и дышит тем же воздухом, что и приснопамятная Лариса Михайловна Крофт. Хотя управление, как и процесс, сами по себе крайне напоминают вампирические потуги Eidos на поприще Soul Reaver или Blood Omen, проще говоря — не обремененное излишними концептуальными издержками 3D с видом от третьего лица.

Хотя нет, насчет издержек огромный пардон — они присутствуют и называются RPG. В зависимости от количества убитых врагов, внутренний счетчик опыта набирает обороты и раз в несколько тысяч очков выдает на-гора очередной прирост в каком-нибудь определенном параметре, вроде силы, жизненной или магической энергии.

Движок игры откровенно слабоват. Вялоподвижные выражения лица Майкла и всех окружающих персонажей, руки-крюки в стиле "мои пальцы — экскаватор", квадратные головы и прически "мы с друзьями пьем только Фанту". Слабо тянет спасать мир в такой развеселой обстановке... Текстура земли под ногами выглядит по высоким стандартам 1998 года и видеокарты Voodoo 2.

Однако бывают порой такие моменты, когда "Архангелу" прощаешь все и начинаешь страстно любить всей душой. Когда топорик, описывая в воздухе сложную дугу, с щелчком отсекает неразумную вражью голову, а каленая



стрела с характерным "хлюп" протыкает насквозь горло очередного агента сил зла, сердце поет кровавожадные варварские гимны, а душа исполняет восторженные дифирамбы. Игра умеет себя показать с нужной стороны.

Не хит, но и не окончательный трэш. "Удовлетворительно" по всем главным параметрам. Поклонникам жанра рекомендуем, "Архангел" все же действительно увлекателен.

Рейтинг: 6,5

Bikini Karate Babes

Жанр:	Женские разборки
Издатель:	Creative Edge Studios
Разработчик:	Creative Edge Studios
Похожесть:	Mortal Kombat
Системные требования:	CPU 300 MHz(400), 64Mb(256), 16Mb(32) Video
Мультиплеер:	Всего на одном компьютере
Сколько CD:	Два



Остались еще люди с чувством юмора на этом свете... Нет, идея стриптиза пышногрудых девушек в смертельном поединке далеко не нова (серия файтингов Dead or Alive на приставках — чуть ли не самая популярная), но реализовать ее вот так, "по приколу", не осмелился еще никто. Ребята из Creative Edge Studios просто набрали

девушек разной степени привлекательности и подготовки, натянули на них бикини и заставили выделять всякие приемчики. Потом оцифровали и засунули в движок наподобие первого Mortal Kombat. Вышла чернуха, конечно, но прикольная. Местное "фаталити" — настоящий акт унижения: с проигравшей жестоко срывают лифчик! Зрители рукоплещут. В общем, эта игра подарит вам десять минут лошадиного гогота (с друзьями — двадцать), но потом отправится прямиком в мусоропровод... А авторы уже успели состряпать DVD "Behind the Scenes: Inside the Bikini" и принимают заказы...

Рейтинг: 4,5

Birdie Shoot

Жанр:	Геноцид
Издатель:	E.P.I.C. Interactive
Разработчик:	E.P.I.C. Interactive
Похожесть:	Куробойка
Системные требования:	CPU 300MHz(400), 16Mb(32), 8Mb(16)Video
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один



Кому-то явно не дают покоя лавры короля офисных десктопов Moorhuhn. Иначе я не могу объяснить появление на свет Birdie Shoot. Отличие от "Куробойки" лишь одно — патроны заряжаются не сразу, а за определенное время. Остальное — ну точно-в-точку. Даже движок похож. Непонятно лишь одно — зачем? Зачем выпускать идентичный про-

дукт, но с заметно меньшими возможностями? Где мультиплеер? Где возможность заменять скины? Где все это?.. Если уж придумать ничего оригинального не в состоянии, то могли бы хоть на уровень оригинала выйти, что ли...

Рейтинг: 2,0

Deadly Dozen: Pacific Theater

Жанр:	Тактический экшен
Издатель:	Infogrames
Разработчик:	n-Fusion
Похожесть:	Deadly Dozen, Hidden and Dangerous
Системные требования:	CPU 400MHz(800), 64Mb(256), 32Mb(64) Video
Мультиплеер:	Интернет
Сколько CD:	Один



Малобюджетный клон *Hidden and Dangerous*, "обласканный" нами в начале года, оказался на удивление коммерчески выгоден и даже приобрел каких-то поклонников. От создания аддона разработчики, естественно, удержаться не смогли... Из названия ясно, что с Европой нам придется распрощаться. Перед отрядом командос стоит

более важная задача — завоевание японских красавиц и отстрел их воинственно настроенных мужей! Сей процесс идентичен сокращению численности германских войск — только декорации другие. Собираем команду, назначаем каждому "америкэнбою" снаряжение и начинаем делать классическое упражнение Quick Save/Load, пока не пройдем первую миссию. А дальше все зависит от того, насколько вам не понравилась *Deadly Dozen*... Если чуточку, то можно еще побегать; если совсем чуточку — мультиплеер попробовать — как уверяют разработчики, они тут пытались заставить его работать. Еще говорят, как получится — сразу патч сделают!.. Ждем с нетерпением, да.

Рейтинг: 5,5

Heroes of Might & Magic IV: The Gathering Storm

Жанр:	Походная стратегия
Издатель:	3DO
Издатель в России:	Бука
Разработчик:	New World Computing
Похожесть:	Heroes of Might & Magic IV
Системные требования:	CPU 300MHz(800), 128(256)Mb, 16Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сколько CD:	Один



Что такое аддон от 3DO? Это известно каждому: несколько новых кампаний и артефактов. Одиноким штрейкбрехер — *Heroes of Might & Magic III: Armageddon's Blade*, принеший в игру аж целую новую расу, не в счет. На этом фоне очередной аддон к очередным "Героям" выглядит вполне достойно. Кампаний — целых шесть (хотя и коротеньких), а в дополнение, кроме артефактов, целых четыре новых монстра. Правда, нейтральных, — то есть вы их не наймете...

Единственное дополнение на карте — "магазины магии", Conservatories, где можно прикупить свитки с чарами соответствующей магии школы. Ассортимент — десяток свитков, среди них один — даже пятого уровня. Это, впрочем, достаточно интересная и полезная для дизайнера карт вещь, позволяющая гарантировать доступность определенных заклинаний героям мягко и ненавязчиво, без специально выложенного у ворот замка свитка.

Четыре монстра неплохи, хотя назвать их серьезной добавкой язык, если честно, не поворачивается. Наиболее интересна, на мой взгляд, *Evil Sorceress*, колдующая множество заклятий и защищенная "волшебным зеркалом".

Кампании забавны тем, что герои в них вступают уже подготовленными (пятый уровень) и сразу с "гибридным" классом. Черная жрица (Life + Death Magic), бард (Scouting + Nature Magic)... Не понравилось то, что "переходящие" герои с каждой новой частью кампании передают на благотворительные цели все накопленные ими артефакты, кроме сюжетных. Может, я чего и не понимаю, но есть в этом какой-то кариес. Естественно, артефактов по схеме "последовательного усиления" на всех не напасешься (это вам не вторая часть, где можно было носить сразу пятнадцать шлемов), но как-то это некрасиво. Часть миссий к тому же безбожно искусственно затянута требованием избороздить всю карту по причудливой кривой.

На этом фоне особенно изящно выглядит бардовская кампания: две первых миссии из трех там проходятся на едином дыхании, без остановки, почти без боя.



Рождество — волшебный праздник. Это время отдохнуть в кругу семьи и друзей. И только для одного человека Рождество — самый тяжелый, и в тоже время, самый радостный рабочий день — для Санта Клауса. Весь год он готовил подарки, которые раздаст в этот праздник мальчишкам и девчонкам. И вот пришло время ему облететь весь мир. Хочешь помочь ему?

В этой игре ты станешь тем самым Санта Клаусом. Ты будешь летать над крышами домов в сказочных санях с оленями. И обязательно будешь должен принести подарки вовремя, иначе Рождество будет испорчено. Справишься?



- 14 традиционных рождественских аудио трэков
- продвинутая 3D графика
- несколько локаций

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве — бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО Языковой Бизнес Центр "Интенс". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".
© 2002 by IncaGold GmbH (Switzerland). All rights reserved.

Среди новых артефактов преобладают "сборные", где несколько частей дают комбинированный эффект. Их-то и полагается искать в кампаниях.

В общем и в целом — Heroes of Might & Magic IV: The Gathering Storm вашу жизнь не перевернет. Но несколько часов на прохождение новых кампаний забрать не постесняется.

Рейтинг: 7,0

Madden NFL 2003

Жанр:	Симулятор американского футбола
Издатель:	Electronic Arts
Разработчик:	EA Sports
Похожесть:	Серию Madden
Системные требования:	CPU 400MHz(800), 64Mb(128), 16Mb(32) Video
Мультиплеер:	Нет
Количество CD:	Один



Как бы ни был велик соблазн начать с подробного рассказа о правилах и тонкостях самого американского футбола, я этого делать не буду. По ходу игры, после двух-трех матчей, вы и сами поймете, чего от вас хотят и как этого добиться. Самое сложное — разобраться в управлении. Поэтому советую сразу же начать с изучения оногo в меню настроек. В зависимости от

игровой ситуации каждая кнопка (а всего их десять плюс стрелки) отвечает за разные действия. Даже ускорение с мячом и без мяча по умолчанию включают отдельные клавиши. Но не пугайтесь. Это только кажется сложным, а стоит привыкнуть — и все пойдет как по маслу.

Запустив первый матч, я долго не мог поверить своим глазам. Все футболисты выглядят как настоящие. Они и прошлой осенью смотрелись неплохо, но по старой доброй традиции EA Sports каждый год все делает лучше и лучше. Красивые модели, плавные движения и богатая анимация. Даже перед схваткой игроки не замирают ни на секунду. Кто-то машет руками, кто-то злое подергивается от нетерпения, а кто-то просто переминается с ноги на ногу. И это далеко не полный список. Теперь они не похожи на бесчувственных роботов (как в той же NBA), а больше смахивают на вполне одушевленных человеческих существ. Только виртуальных. У каждого свое лицо, рост, вес и фигура. Все они переживают происходящее на поле и очень достоверно демонстрируют свои эмоции.

Набор движений огромен и поражает своим разнообразием. Вот, например, вроде бы обычная процедура — пас. Ан нет, его результат зависит не только от времени нажатия соответствующей кнопки, но и от кучи других параметров. Всевозможные комбинации и тактические схемы позволяют разнообразить игру настолько, что интерес не пропадает на протяжении недель. А если еще и разными тренерскими книжками пользоваться, то и вообще месяцев.

Madden NFL 2003 — практически эталон спортивного симулятора. Реалистичная модель действий, порядочный уровень AI, великолепная графика... Единственная проблема — слабое знакомство граждан с американским футболом.

Рейтинг: 9,0

MechWarrior 4: Mercenaries

Жанр:	Симулятор боевых роботов
Издатель:	Microsoft
Разработчик:	Cyberlore Studios/FASA Studios
Похожесть:	MechWarrior 2: Mercenaries
Системные требования:	CPU 500MHz(800), 128Mb(256), 32Mb(64) Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сколько CD:	Два



Ожидаемый с огромной долей скепсиса, он принес праздник на улицы поклонников BattleTech. Cyberlore еще раз показала готовность вернуть вселенной былую славу. Осталось лишь дать ей такую возможность — MechWarrior 5, например. Mercenaries лишь чуть-чуть не дотянул до звания шедевра. И камень преткновения — сам MW4. В частности, движок — именно его ограничения и недоработки не позволили разработчикам обойти культовый MW2: Mercenaries. И сюжет — все эти внутрисферовские разборки куда менее интересны, чем тема пришествия Кланов... В остальном Cyberlore отработали по максимуму. Рай для наемника. Перелеты между системами, контракты, разнообразные битвы, рейтинги... Даже соревнования на Солярисе сделали — всех нюансов не перечислить. Mercenaries — это лучшее, что было по BattleTech со времен предыдущих Mercenaries. Забудьте MechWarrior 3 и 4 — только в шкуре наемника вы можете почувствовать атмосферу Вселенной, увидеть ее просторы,

ощутить мощь логотипов BattleTech и MechWarrior... Возможно, мы еще вернемся к теме MW4: Mercenaries в полноценном обзоре.

Рейтинг: 8,5

Medal of Honor: Allied Assault — Spearhead

Жанр:	3D-Action
Издатель:	Electronic Arts
Разработчик:	EA Los-Angeles
Издатель в России:	Софт Клаб
Похожесть:	Medal of Honor
Системные требования:	CPU 400MHz(800), 128Mb(256), 32Mb(64) Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сколько CD:	Два

Минувший год, а в памяти еще свежа та высадка в Нормандии. Шквал пулеметных очередей, бездыханные тела сослуживцев, непрерывный артиллерийский обстрел... 2015 уже не при делах, у руля снова встала EALA — фирма-автор оригинальных игр серии Medal of Honor для PlayStation 1 и 2. Трудно сказать, каким бы вышел Allied Assault, создавай его EALA, но Spearhead — точно без пяти минут шедевр.

Нас ждет еще три миссии. Три шикарных миссии. Три преступно коротких миссии. Они доверху заполнены кинематографическими сценами и по-настоящему зрелищным экшеном. Здесь есть как минимум три момента, врезающихся в память не хуже "того самого" Omaha Beach. А еще — "родные" ППШ и Т-34. И Берлин, который, как ни странно, взяли все же русские. В это стоит играть. На это стоит потратить деньги — на эти три часа удовольствия, на голос Гэри Олдмена, что звучит в видеороликах, на шикарные мультиплеерные карты (я с трудом смог оторваться — ни тени позора оригинальной игры), на устаревший графический движок, на прекрасный объемный звук (наконец-то!)...

Рейтинг: 8,0

Microsoft Combat Flight Simulator 3

Жанр:	Авиасимулятор
Издатель:	Microsoft
Разработчик:	Microsoft Game Studio
Похожесть:	MCFS1-2
Системные требования:	CPU 600MHz(1GHz), 128Mb(256), 32Mb(64) Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сколько CD:	Два



Ну, вот и приехал к нам "американский ответ "Ил-2". Прилетел, точнее. А может, и разбился по дороге — кто его знает... С такой-то летной моделью... Да-да, патриоты могут открывать шампанское (пиво, вино, водку — по вкусу) — MS обломали зубы об

отечественный шедевр авиасимуляторов. Тут даже предмета для спора не наблюдается. Новый MCFS не только не развил сериал, но и проявил склонность к деградации. А с детищем команды Олега Медокса он и вовсе тягаться не в силах. После многочасовых сетевых баталий в "Ил-2" новый продукт Microsoft вызывает лишь одно чувство — жалость. Приятную такую, знаете ли, жалость. Мол, посмотрите, какую бяку они там сделали — куда им до нас! Редкое чувство для российского человека... Полезное. Ждем "Забывшие сражения"... Да, чуть не забыл про одну новаторскую деталь — разработчики MCFS ввели систему скин-лов для пилотов. Вышло глупо и не к месту.

Рейтинг: 6,0

Revolution

Жанр:	3D Action
Издатель:	Activision Value
Разработчик:	FuN Labs
Похожесть:	US Most Wanted
Системные требования:	CPU 400MHz(600), 128Mb(256), 32Mb(64) Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сколько CD:	Один

Румынские парни из FuN Labs продолжают поставлять массам 3D Action в больших количествах, но малых дозах. Правда, Revolution вовсе не выглядит



форменной халтурой — скорее, производит впечатление самой первой альфа-версии какой-то — сам боюсь этих слов — хорошей игры. Будто FuN Labs решились-таки на создание достойного продукта, но вскоре смекнули, что дело это не пяти минут, — и забили. Да, кто спорит — пить, гулять и веселиться куда более увлекательно. Недоделанный движок,

баги, ломаный английский, невразумительный сюжет — “достоинства” игры можно перечислять долго... Типичный киберпанк — мегаполис будущего, потоки летающих машин, злобная корпорация, сопротивление... Понять, что требуется от игрока — невозможно. В игре настолько мало текста и звука, что продвижение по уровню осуществляется лишь благодаря медленно, но верно угасающему желанию игрока ковылять к финалу. Самое удивительное — через всю эту, простите, лажу каким-то образом пробивается атмосфера... После Revolution я верю — FuN Labs могут сделать хорошую игру, но не хотят. А Activision все нагнетает...

Рейтинг:  1,5

Street Legal

Жанр:	Измамательство
Издатель:	Activision Value
Разработчик:	Invictus
Похожесть:	Нет
Системные требования:	CPU 16MHz(26Hz), 512Mb(2Gb), 32Mb(64)Video
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один



Мой опыт работы в разделе кратких обзоров показывает: даже хороший разработчик способен на глупость, даже у гени... Нет, это я так — стараюсь добрым быть, корректные выражения подбираю. На самом же деле Street Legal такого учтвого отношения не заслуживает — скорее, игра ждет очереди исконно русских выражений. Ну, извините — не могу я иначе. Уж больно предыдущее творение Invictus мне в душу запало — Insane величалось. Крайне позитивная штука была. Впечатляла, задорила, адреналином наполняла по самое горло. Не то, что это. Street Legal способна лишь вывести игрока из себя и долго не возвращать обратно. Основная идея игры — “собери машину сам и покажи ее полиции”. Как вариант — другим гонщикам. Свежо, концептуально, но играть невозможно. Игра сыра, не продумана и вообще — отстой, который непонятно как оказался на прилавках. Стоило Activision создавать подразделение Value, чтобы выпускать это... Авторы позволяют заменить в машине буквально каждый винтик, НО забывают рассказать, зачем он нужен. Они предлагают игроку раскрасить авто — но это лишь повод, чтобы не делать текстуры. Они говорят: “прокатись на ней по городу”, но забывают достойно этот город изобразить. Они... говорят, говорят, говорят — только и делают, что говорят. Хотя что-то бы сделали! Движок бы, скажем, оптимизировали (игра тормозит на любых конфигурациях). Впрочем, вру — выпустили уже патч, выпустили. Всего 29 мегабайт. Так и называется — “patch #1”. Мол, посмотрите — у нас теперь не только колеса, но и машины по улицам ездят, а “телега” игрока не исчезает внезапно с экрана — и это только начало! Спасибо, всю жизнь мечтали.

Рейтинг:  0

The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring

Жанр:	Аркада/Action
Издатель:	Black Label Games
Издатель в России:	Софт Клаб
Разработчик:	Surreal Software
Похожесть:	Roland Garros
Системные требования:	CPU 400MHz(700), 128Mb(256), 16Mb(32) Video
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один

Раньше, когда игр по Толкину вокруг не наблюдалось, я с тоской мечтал о них. Теперь они внезапно появились, а я тоскую о старых временах. Ибо опоздали Профессора, притом сильно. Здесь — типичный пример. Surreal Software выстрегала аркадный боевичок по мотивам первой части трилогии. Перед разработчиками стояла задача сделать игру максимально непохожей на “питерджексоновский” фильм, и они выполнили ее с честью. Вот только Сэм теперь похож на кавказца. В остальном же перед нами — обычная полуаркада-

ШАРЫ И ПУЗЫРИ

SUPER BUBBLE POP



Шары и пузыри — совершенно новая, ни на что непохожая игра жанра экшн. Более 150 уровней с классной, яркой и сногшибательной графикой плюс заводная музыка. Ничего подобного вы раньше не видели!



-  158 уровней
-  5 героев, каждый с ему одному присущими чертами и умением
-  12 специально сочиненных музыкальных трэков
-  1 или 2 игрока

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве — бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.

Локализация выполнена компанией “Медиа-Сервис-2000”. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО Языковой Бизнес Центр “Интенс”. Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании “Медиа-Сервис-2000”.

©2001 greenstreet® software limited. © 2001 eGames, Inc. All rights reserved.



ная поделка игровых ремесленников, которая уже наутро никому, кроме разве что любителей Средиземья, не вспомнится. Три игравельных персонажа: Бильбо кидается камнями и надевает кольцо, Арагорн смачно дерется, а дед Гэндальф орудует заклинаниями и посохом. Узнаваемые уровни. Скриптовые сценки. Имеется даже некоторое подобие сюжета, напоминающее "bla-bla-bla в кратком изложении". Получилось вполне симпатично, но порой слегка скучновато и нудно. Поэтому можно рекомендовать лишь тем, кто искренне мечтает увидеть в игре Тома Бомбадила и не боится необъезженной камеры.

Рейтинг: 6,5

Total Immersion Racing

Жанр:	Аркада
Издатель:	Empire Interactive
Разработчик:	Razorworks Studios
Похожесть:	Le Mans 24 Hours
Системные требования:	CPU 600MHz(1GHz), 128Mb(256), 32Mb(64) Video
Мультиплеер:	Вдвоем на одном компьютере
Сколько CD:	Один



Вот люблю я играть именами игр/разработчиков/издателей. Просто слабость какая-то... Как увижу что-нибудь вроде T(otal) I(mmersion) R(acing) — сразу настроение поднимается, а вместе с ним появляется устойчивое желание завязать обзор с отстреливанием конкретных моментов игры в тире. Но в нашем случае как-то неудобно. Откровенной ерунды у

Razorworks Studios не получилось. Поначалу, можно сказать, игра мне даже понравилась — ровно до того, как я ее запустил. В смысле саму гонку. Стильный начальный ролик, удобное меню, приятная музыка, шикарные модели автомобилей — ничто не предвещало беды. Модельки суперкаров действительно великолепны, кабины отделаны по последней полигональной моде, эффекты хороши, а вот играть... неинтересно. Авторы избрали для аркады тему кольцевых гонок, что уже пахнет халтурой — пустыри рисовать куда проще нормальных трасс. Далее физика и AI — когда физика проработана плохо и "борьба с поворотами" не представляет интереса, внимание игрока обычно привлекают наездами виртуальных водителей. Разработчики TIR до этого додумались, но реализовали слабенько — противники стараются подрезать, но все же слишком часто показывают, до какого места им игрок... Результат: хороший графический движок и едва проклюнувшийся геймплей. Слабо верится, что кто-то будет в это играть. Ну, если только отдельные извращенцы на Xbox и PlayStation 2.

Рейтинг: 5,5

Walt Disney World Quest Magical Racing Tour

Жанр:	Аркада
Издатель:	Activision, Eidos Interactive, Disney Interactive
Разработчик:	Crystal Dynamics, Silent Software
Похожесть:	Mario Karts
Системные требования:	CPU 300MHz(400), 32Mb(64), 16Mb(32) Video
Мультиплеер:	Вдвоем на одном компьютере
Сколько CD:	Один



Просто несправедливость какая-то! В то время как на PlayStation 2 Squaresoft и Disney Interactive выпускают чудеснейшую JRPG Kingdom Hearts, в которой анимешные герои отправляются в мир Диснея, — нам подсовывают вот это. Типичная гоночная аркада а-ля Mario Karts двухгодичной давности (первоначально игра была выпущена в 2000 году на PS1, Dreamcast и GameBoy) с невыносимой графикой, бедным звуком и нулевым геймплеем. Выбрать одного из героев, собрать пару бонусов, доехать до первого поворота

и вынуть диск — вот все, что положено сделать обычному игроку с Walt Disney World Quest Magical Racing Tour (абракадабра прямо, а не название). Нет, мы не ограничимся рейтингом "Для детей" — их такое зрелище просто травмирует. Может, в свое время всякие Чипы с Дейлами и были похожи на свои мультяшные образы, а трассы выглядели красиво — но не сейчас. Прямо какая-то дурная мода пошла — выпускать старье на PC. То Capcom практиковалась в искусстве лабать трэш, а теперь и Disney Interactive подключилась...

Рейтинг: 0

WWE Raw

Жанр:	Рестлинг
Издатель:	THQ
Разработчик:	Anchor Inc.
Похожесть:	WWF Raw
Системные требования:	CPU 500MHz(800), 128Mb(256), 32Mb(64) Video
Мультиплеер:	Вдвоем на одном компьютере
Сколько CD:	Два



Как, вы не знаете, что такое рестлинг? Это же такое популярное шоу. Ну, выходит на ринг один качок и говорит: "Я Рок — всем скорпионам бой!", затем другой: "Я Бик — всем яйцам кирдык!", и начинают они друг друга музутить. Понарошку, конечно. А публика довольная такая — думает, они и вправду друг друга по самому ценному, что есть у мужчины, мочат и с разбега под челюсть трескают... Лепота!.. Только вот на PC рестлинг — несчастный гость. Право, обидно — на прилавках уже валяется продолжение хитовейшего WWE SmackDown! для PlayStation 2, а на PC портируют не самого удачного представителя жанра с Xbox. Не первой свежести, кстати... И от того же издателя. Корпоративная политика такая. В WWE Raw все хорошо, но главное — плохо. Здесь есть очень стильное меню, стада реально существующих рестлеров — каждый со своей "родной" музыкальной композицией; прекрасная озвучка, море режимов игры... Но отсутствует игравельность. Музутить друг друга просто скучно. Ни тебе комментариев диктора, ни грамотного AI... да и движений откровенно мало для такого типа игр. А графика, хоть и красива, но замыкается на "приставочном" 640x480. Да, нехорошо с нами поступила THQ, нехорошо... Но выбора все равно нет — будем играть. А вообще — даешь порт WWE SmackDown! Shut Your Mouth в локализованной версии с комментариями Николая Фоменко! Кто смотрел рестлинг с ними — тот поймет.

Рейтинг: 7,5

Локализации

Antz — Муравьиная олимпиада

Жанр:	Аркада
Издатель:	Empire Interactive
Издатель в России/локализация:	1C/Nival Interactive
Разработчик:	LSP Games
Похожесть:	Mario Karts
Системные требования:	CPU 400MHz(600), 64Mb(128), 16Mb(32) Video
Мультиплеер:	До четырех игроков на одном компьютере
Сколько CD:	Один



Аркада по успешному мультиту — весьма закономерное явление. Локализовать такое не проблема, а играть — одно удовольствие. Нет, Antz Extreme Racing далеко не шедевр, но однозначно приятный продукт. Суть игры — гонка муравьев. Средства передвижения разные:

от своих двоих до всевозможных букашек, стрекоз с колесами и других агрегатов, выполненных из подручного материала. Графика приятна, звук тоже — в самый раз для детей, вдоволь наравдовавшихся прелестям этого милого SGI-мультита.

Рейтинг: Для детей

Оценка локализации: 😊 😊 😊

Ski Park Manager

Жанр:	Tycoon
Издатель:	Microids
Издатель в России/локализация:	1C/Nival Interactive
Разработчик:	Lankhor
Похожесть:	Ski Resort Tycoon 1 и 2
Системные требования:	CPU 350MHz(500), 64Mb(128), 16Mb(32) Video
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один



Слава богу, хоть кто-то попытался сделать нормальный тайкун... Не "настрой побольше зданий и выбрось диск", а действительно интересную игру. Конечно, Ski Park Manager, как и Ski Resort Tycoon, относится к Theme Park-подобным тайкунам (т.е. не классическим), но философию свою отрабатывает по максимуму.

После часа строительства вы проведете как минимум еще один над менеджментом свежепостроенного: будете скрупулезно подбирать кадры, заботиться о состоянии каждой трассы, угождать различным категориям посетителей... Это не так легко, но хороший перевод (в игре только текст) заметно облегчает задачу. Единственная проблема Ski Park Manager — ее малобюджетность. Тут и ролик вступительный слаб, и музыка, можно сказать, отсутствует... Только графика приятная — модельки и анимация посетителей хороши, домики симпатичные и т.д. Словом, любителям жанра посвящается.

Рейтинг: 8,0

Оценка локализации:

Автоварвары — Не тормози! 2

Жанр:	Аркада
Издатель:	Simon & Schuster Interactive
Издатель в России/локализация:	1C/snowball.ru
Разработчик:	Boston Animation
Похожесть:	MegaRace 3
Системные требования:	CPU 300MHz(500), 64Mb(128), 16Mb(32) Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сколько CD:	Один



Локализация Bumper Wars не могла получиться плохой, ибо переводить в игре просто нечего. А вот называть ее "Не тормози! 2", может, и не следовало — уж больно не хватает ей азарта Excessive Speed aka первая часть "Не тормози!".

Рейтинг: 5,0

Оценка локализации:

Америкэн МакГи: Алиса

Жанр:	Психологический 3D Action
Издатель:	Electronic Arts
Издатель в России/локализация:	Софт Клаб
Разработчик:	Rouge Entertainment
Похожесть:	American McGee's Alice
Системные требования:	CPU 300MHz(500), 64Mb(128), 16Mb(32) Video
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один



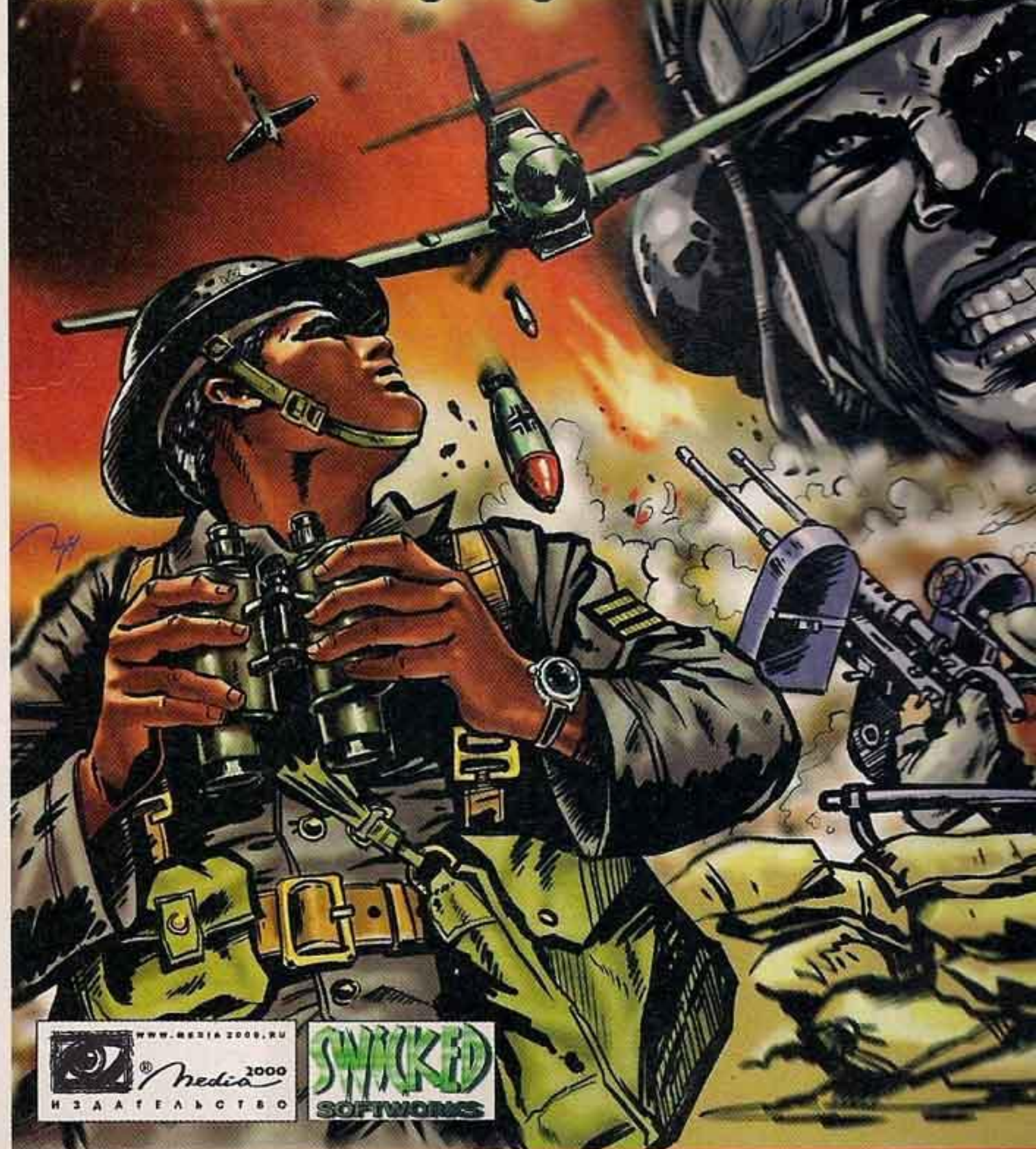
Рассказать о переводе American McGee's Alice в двух словах невозможно. Нет, после Warcraft III мы догадывались, что от "Софт Клуба" и впредь стоит ожидать хороших переводов, но чтоб настолько... Это, дорогие читатели, просто нечто. Эту работу нельзя измерить ни по одной рейтинговой системе. Здесь великолепно все — начиная с руководства, половина которого — рассказ о пребывании Алисы в психушке, и заканчивая самой распоследней текстурой с текстом... Фантастическая игра актеров и их тщательнейший подбор, отлично переведенные тексты, полностью стилизованные текстуры... Ювелирная работа. Любому поклоннику этого шедевра просто-таки обязан иметь DVD-бокс с русской версией игры.

Тем более что стоит он не так много. И не говорите мне про два минувших года.

Рейтинг: 9,0

Оценка локализации:

ЗЕМЛЯ ВОЗДУХ



Вторая мировая война. Базу твоих союзников с моря и воздуха атакуют немецкие войска. Твоя задача — защитить их любой ценой!



- Графика с высоким разрешением
- Великолепные звуковые эффекты
- Высокий уровень искусственного разума, управляющего кораблями противника

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО Языковой Бизнес Центр "Интенс". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". © 2002, Swicked Softworks

Готика

Жанр:	RPG
Издатель:	Xicat Interactive
Издатель в России/локализация:	1C/Snowball
Разработчик:	Piranha Bytes
Похожесть:	Gothic
Системные требования:	CPU 400MHz(600), 128Mb(256), 32Mb(64) Video
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Два



Отличная игра, хороший перевод. Лично у меня имеются претензии лишь к конкретным диалогам, но это скорее мелкие придирки — в целом, и актеры, и текст на уровне. Прекрасное приобретение, радость фанатам. Об игре вы можете прочитать в предыдущих выпусках "Мании".

Рейтинг: 9,0

Оценка локализации: 😊 😊 😊

Другая Война

Жанр:	RPG
Издатель:	Mirage Interactive
Издатель в России:	Акелла
Разработчик:	Сенюга
Похожесть:	Diablo, Baldur's Gate
Системные требования:	CPU 400MHz(600), 64Mb(128), 8Mb(16) Video
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Три



Оказывается, среднего уровня RPG благодаря качественному переводу можно воспринимать как достойный продукт. Не то чтобы все поменялось кардинально, но восприятие явно улучшается — странно даже как-то. В "Другой Войне" очень много текста. Очень. Отдает древними текстовыми авантюрами.

И "Акелла" справилась с переводом на твердую пятерку. Как и с озвучкой, в принципе. Об игре же лучше прочесть в нашем обзоре, который, напомним, был в номере 10 за 2002 год.

Рейтинг: 7,0

Оценка локализации: 😊 😊 😊

Клайв Баркер: Проклятые

Жанр:	Мистический 3D Action
Издатель:	Electronic Arts
Издатель в России/локализация:	Софт Клаб
Разработчик:	Dreamworks Interactive
Похожесть:	Clive Barker's Undying
Системные требования:	CPU 300 MHz(500), 64Mb(128), 16Mb(32) Video
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один



Сразу отвечу на вопрос любого поклонника Clive Barker's Undying: да, оригинальную атмосферу не испортили — по-прежнему страшно до инфаркта. В остальном — все радостные эпитеты, произнесенные в адрес "Алисы", можно смело повторить и для Undying. Так должны переводить все игры.

Рейтинг: 8,5

Оценка локализации: 😊 😊 😊

Операция Flashpoint: Сопротивление

Жанр:	Тактический экшен
Издатель:	Codemasters
Издатель в России:	1C
Разработчик:	Bohemia Interactive
Похожесть:	Operation Flashpoint
Системные требования:	CPU 500 MHz(1GHz), 128Mb(512), 32Mb(128) Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сколько CD:	Один + оригинал



Тем, кто ставил отметки в календаре до выхода русской версии OFP: Resistance, придется малость разочароваться. Незвестная команда переводчиков продемонстрировала тотальное непонимание оригинального текста, слабое знание русского языка и военных терминов. Встречайте "Папашу Медведя" (именно так перевели кудесники термин американской армии "Papa Bear") и диалоги, которые не познали руки редактора. Зато хорошо и к месту подобраны русские шрифты, что далеко не всегда встречается в официально обрусевших версиях игр.

Что касается локализации свежих патчей (новое обновление уже доступно), то, как говорят в 1C, этот вопрос пока еще не решен. Напоминаем, что Resistance устанавливается только на оригинальную версию "Operation Flashpoint: Холодная Война".

Рейтинг: 10,0

Оценка локализации: 😊 😊 😊

Рейд

Жанр:	Аркада
Издатель:	Electronic Arts
Издатель в России/локализация:	Софт Клаб
Разработчик:	Zipper Interactive
Похожесть:	Killer Tank
Системные требования:	CPU 300MHz(500), 32Mb(128), 8Mb(16) Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сколько CD:	Один

А вот сейчас хвалить не буду. Одно дело игры культовые, атмосферные, пускай и малость седые, а другое — аркады среднего пошиба трехгодичной давности. Смысл переводить Recoil, конечно, есть (сюжет присутствует какой-никакой, ролики с живыми актерами...), но его не так много, чтобы оправдать надпись "(c) Electronic Arts, 1999". И еще одну: "Игра предназначена для работы под системами Windows 95/98" — это выдает Setup и отказывается устанавливать игру. К слову, мне легко удалось запустить "Рейд" под Windows XP, так что могли бы и не пугать народ... А перевод — да, хороший.

Рейтинг: 7,5

Оценка локализации: 😊 😊 😊



Ролан Гаррос — открытый чемпионат

Жанр:	Теннис
Издатель:	Cryo
Издатель в России/локализация:	1C/Nival Interactive
Разработчик:	Caparace
Похожесть:	Серия Roland Garros
Системные требования:	CPU 300MHz(600), 64Mb(256), 16Mb(32) Video
Мультиплеер:	До четырех человек на одном компьютере
Сколько CD:	Один

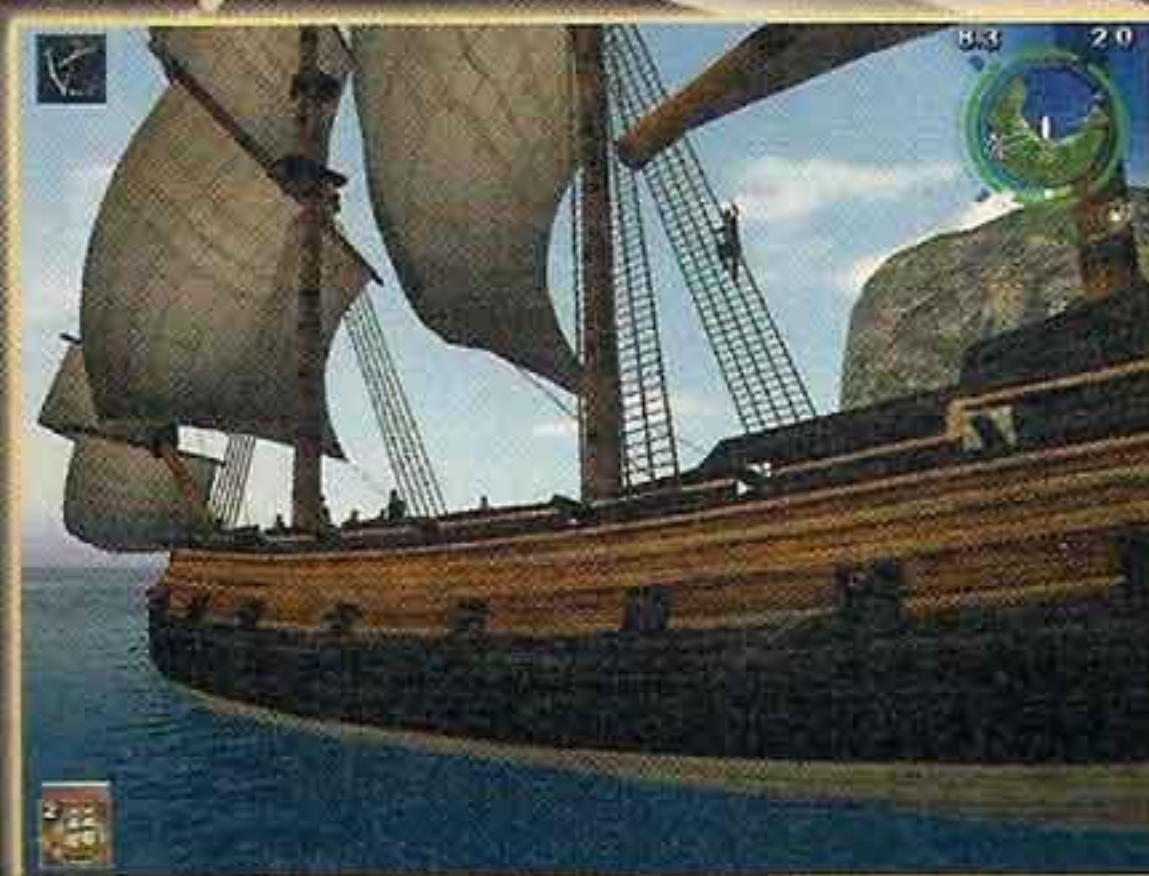
Корсары II

«Единственная в мире игра, которая
позволит вам почувствовать себя
истинным пиратом: на воде,
на суше, в сражениях — и в любви!»

Game.EXE

«Корсары 2» — одна из самых
ожидаемых российских игр»

Страна Игр



ФИРМА «1С»

© ФИРМА «1С» 2002, © «Акелла» 2002



AKELLA™



Запоздалый перевод Roland Garros 2001. Быть может, это даже к лучшему — за весь нынешний год ничего хорошего в жанре так и не появилось. А так хоть в обычный перевод прошлого года середнячка поиграем...

Рейтинг: 7,0

Оценка локализации:

Платипус: Пластилиновая угроза

Жанр:	Аркада
Издатель:	Guildhall Leisure
Издатель в России:	Акелла
Разработчик:	KoolDog MAXX
Похожесть:	Солярус 104
Системные требования:	CPU 500MHz(600), 64Mb(128), 16Mb(32) Video
Мультиплеер:	Вдвоем на одном компьютере
Сколько CD:	Один

Мы уже рассказывали вам о "Платипусе" в предыдущем номере, однако тогда у нас по недоразумению оказалась не финальная версия продукта. Получив, наконец, финал, мы обнаружили, что игра не настолько слаба, как нам это представлялось. Поэтому не удивляйтесь появлению второго обзора — справедливость прежде всего.

Итак, все началось с того, что злобное правительство не менее злобного Коллосатрополиса решило посягнуть на суверенитет маленькой страны Мунгола. Быстренько проведя референдум среди населения и получив одобрение, Коллосатрополис обрушил на Мунголу всю мощь своей пластилиновой армии. Не учли злодеи одного — на вооружении мирной страны находится сверхсекретная разработка: истребитель F-27 "Утконос". "Утконосу" предстоит уничтожить 20 волн агрессоров и принести мир на родную землю.

Ничуть не отходя (вернее, не отлетая) от классической формулы геймплея скролл-шутеров, "Платипус" выделяется на фоне сородичей забавной "пластилиновой" графикой. Ну, и еще сложностью игрового процесса — любителей жанра ждет серьезное испытание. Плюс не стоит забывать о возможности игры вдвоем.

Переводить в игре особо нечего, так что претензий к переводу быть не может.

Рейтинг: 5,0

Оценка локализации:



Составитель: Армен Есаулов (undead@igromania.ru)

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Спешим представить вашему вниманию нашу постоянно обновляемую и дополняемую сводную таблицу отечественных локализаций. Как вы не могли не заметить, она претерпела некоторые изменения в пользу большего удобства. Отныне и вовеки веков таблица будет разделена на три раздела:

1) **НОВЫЕ ПОСТУПЛЕНИЯ.** Здесь публикуются последние добавления в таблицу. Намечается локализация новой зарубежной игрушки? Строчка об этом впервые появится именно здесь.

Появится, чтобы через месяц переместиться в следующий раздел — "В разработке".

2) **В РАЗРАБОТКЕ.** Здесь вы можете узнать про все локализуемые игры, выходящие как в отдаленном будущем, так и в самое ближайшее время. Изменения и обновления, вносимые в этот раздел от номера к номеру, выделяются курсивом.

Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на прилавки и вы можете ее приобрести, мы перемещаем информацию о ней в следующий раздел — "В продаже".

3) **В ПРОДАЖЕ.** Из названия следует, что сюда помещаются все те игры, которые уже можно купить. Данный список растет изо дня в день, и

процесс это бесконечный. Но поскольку объем журнала вовсе не бесконечен, то в полном объеме информацию о тех локализациях, которые в продаже, мы публикуем только на компакт-диске. А здесь мы предлагаем вам перечень игр, которые появились в продаже совсем недавно.

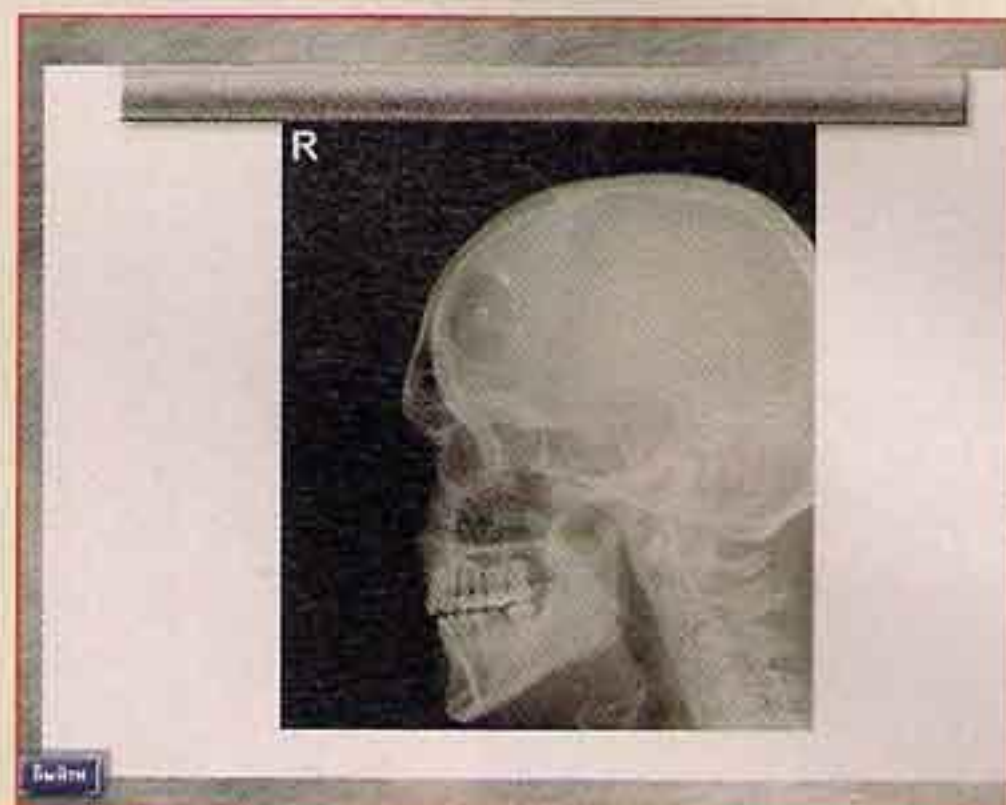
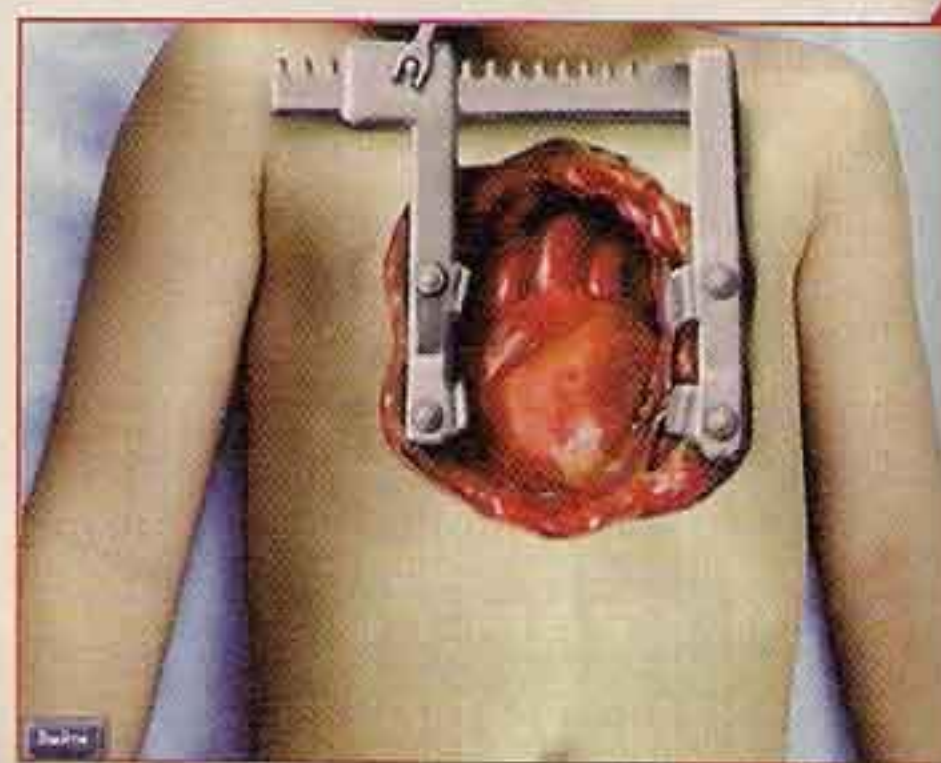
На компакт-диске полный вариант таблицы вы сможете посмотреть, зайдя в раздел "По журналу". Таблица представлена в формате .xls.

Редакция "Игромании" напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.

Скорая помощь 2

Жанр:	Врачебный симулятор
Издатель:	Legacy Interactive
Издатель в России:	Новый Диск
Разработчик:	Legacy Interactive
Локализация:	Новый Диск
Похожесть:	Heroes of Might & Magic IV
Системные требования:	PII-300, 64Mb, 8Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один

Каждый ребенок хоть раз да играл "в доктора". Для взрослого человека это уже, прямо скажем, неприлично — но поиграть иногда все равно хочется. Для всех желающих ощутить, что это такое — ответственность за чужую жизнь, — Legacy Interactive выпустила продолжение великолепного врачебного симулятора Emergency Room, у нас изданное под названием "Скорая помощь 2". В ваших руках все базовые средства со-



временной диагностики и оказания первой помощи. Осталось только разобраться, что делать с инфарктом, что с переломом, а что — с сотрясением мозга. Без медицинского образования это непросто, но ничего непосильного тут нет. Встроенная в игру энциклопедия, конечно, доктором вас не сделает, но научит разбираться в некоторых нюансах работы врача приемного отделения. И никакого языкового барьера.

прекрасная локализация от "Нового Диска" осуществлялась не только при помощи профессиональных актеров, но и под патронажем настоящих, живых врачей с факультета фундаментальной медицины МГУ. Мне как медику было просто приятно оценить блестяще проделанную работу коллег, а как журналисту — понравились отлично переведенные и начитанные тексты и диалоги медперсонала. Словом, всем, кто хоть иногда испытывает непреодолимое желание подержать в руках дефибриллятор (или хотя бы узнать, что это такое), я с чистой совестью могу рекомендовать эту игру. Но будьте аккуратны — от врача до убийцы один шаг. О чем, кстати говоря, без обиняков сказано на обложке фирменного DVD-бокса.

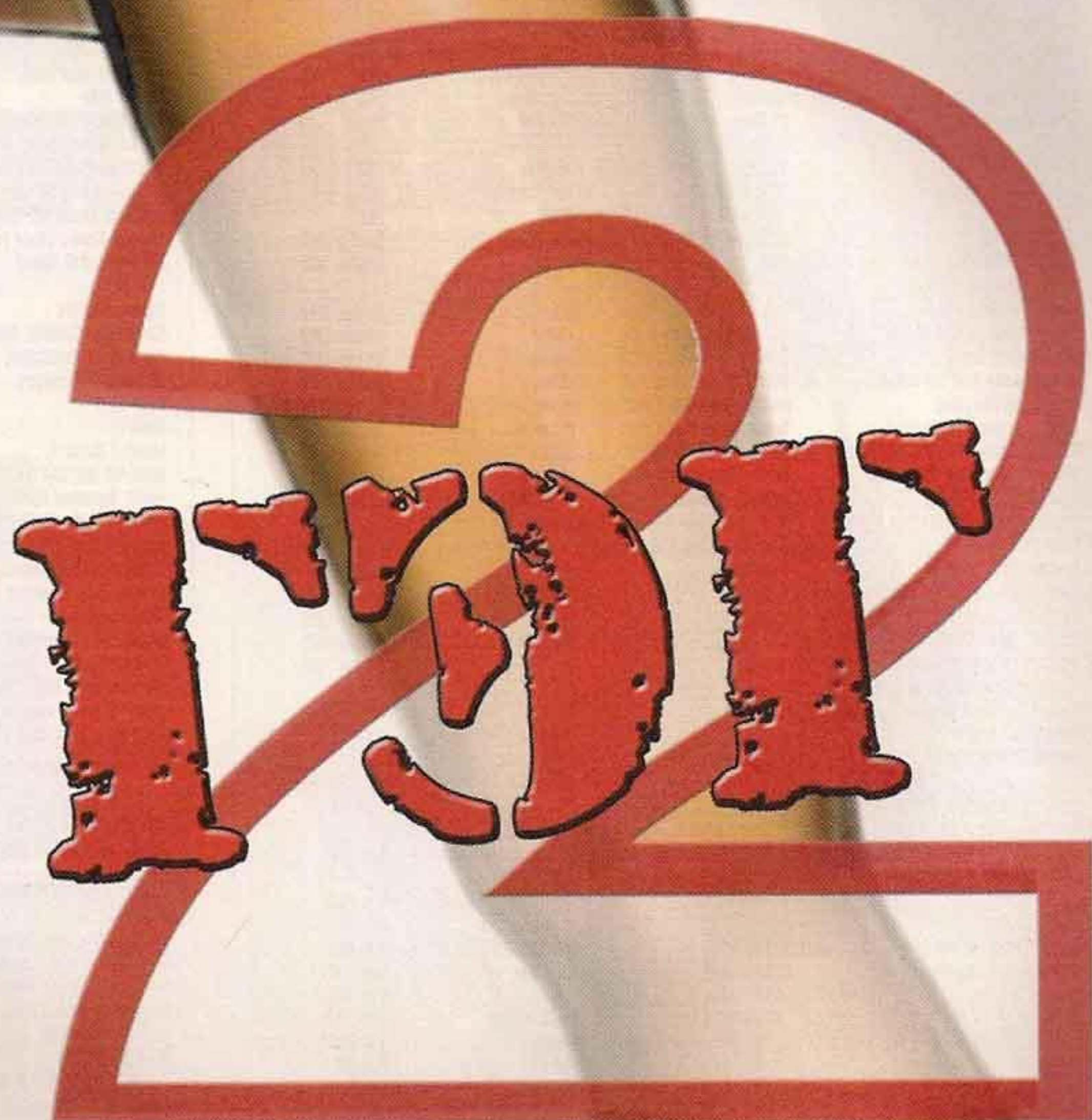
Рейтинг: 9,0

Оценка локализации:

НОВЫЕ ПОСТУПЛЕНИЯ

Название	Рос.издатель/Локализатор	Издатель	Дата выхода
Крутой Враж (Demoniac Speedway Challenge)	Новый Диск	NAVAR	Декабрь 2002
Робин Гуд. Легенда Шервуда	Новый Диск	Wanadoo	Декабрь 2002
Mutant Storm	snowball.ru/Новый Диск	PomPom	4 кв 2002
Быстрее Зайца (Space Haste 2)	snowball.ru/Новый Диск	Asylum	4 кв 2002
Drumma. Morbus Gravis	IC	Microids	2003

Название	Рос.издатель/Локализатор	Издатель	Дата выхода
The Elder Scrolls III: Tribunal	IC/Акелла	Bethesda	2003
The Elder Scrolls III: Blood Moon	IC/Акелла	Bethesda	2003
Америка на Шпанах (Rails Across America)	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	2003
Smash up Derby	Руссобит-М	Не объявлен	Январь 2003
Bounty Hunter	Софт Клаб	Electronic Arts/Capcom	Февраль 2003
Anno 1503	Софт Клаб	Electronic Arts	Март 2003
Project Nomads	IC/Nival Interactive	COV/Radon Labs	1 кв 2003
The Sims Online	Софт Клаб	Electronic Arts	1 кв 2003



НАЗАД В БУДУЩЕЕ



По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.



В РАЗРАБОТКЕ

Название	Рос.издатель/Локализатор	Издатель	Дата выхода
Chrome	1C	Techland	2002
Day of the Mutants	1C	Techland	2002
I.G.I. 2 Covert Strike	1C	Codemasters	2002
Icewind Dale 2	1C	Interplay	2002
Lion Heart	1C	Interplay	2002
TGCA Race Driver	1C	Codemasters	2002
World War II: Frontline Command	1C	Codemasters	2002
Xpand Rally	1C	Techland	2002
Civil War	1C/Лоэрус	Octagon/Walker Boys Studio	2002
Duke Nukem Forever	1C/Лоэрус	Take 2/3D Realms	2002
Farscape	1C/Лоэрус	Octagon/Merscom	2002
GI Combat	1C/Лоэрус	Strategy First	2002
Hidden and Dangerous II	1C/Лоэрус	Take 2/Illusion Softworks	2002
Mafia: the City of Lost Heaven	1C/Лоэрус	Take 2/Illusion Softworks	2002
Mistmare	1C/Лоэрус	Arxel Tribe	2002
Might III: The Wolf Age	1C/Лоэрус	Take 2/Mumbo Jumbo	2002
O.R.B.	1C/Лоэрус	Strategy First	2002
Post Mortem	1C/Лоэрус	Microids	2002
Ranse	1C/Лоэрус	Soar	2002
Real War 2	1C/Лоэрус	Strategy First	2002
Ring 2: Twilight of the Gods	1C/Лоэрус	Arxel Tribe	2002
Tennis Masters Series 2002	1C/Лоэрус	Microids	2002
Trainz	1C/Лоэрус	Arxel Tribe	2002
White Fear	1C/Лоэрус	Microids	2002
Foo	1C/snowball.ru	PAN Vision	2002
Moons 1-6	1C/snowball.ru	WSOY	2002
Rock Manager 2	1C/snowball.ru	PAN Vision	Декабрь 2002
Остров Сража (Ghost Recon: Island Thunder)	NMC	Ubi Soft	Декабрь 2002
Конфликт: Буря в пустыне (Conflict: Desert Storm)	Бука	SCI	Декабрь 2002
Богини-мания (Bowling Mania)	Интенс/Megua-Сервис 2000	eGames	Декабрь 2002
Веломенеджер: Команда	Интенс/Megua-Сервис 2000	Cyanide	Декабрь 2002
Микромашины (Mini Car Racing)	Интенс/Megua-Сервис 2000	eGames	Декабрь 2002
Мини Гольф (Mini Golf)	Интенс/Megua-Сервис 2000	eGames	Декабрь 2002
Обитель Драконов (Dragonfarm)	Интенс/Megua-Сервис 2000	Blackstar	Декабрь 2002
Спальные Лабиринты Угачи (Hard Core)	Интенс/Megua-Сервис 2000	eGames	Декабрь 2002
Шары и Пузырь (Super Bubble Pop)	Интенс/Megua-Сервис 2000	eGames	Декабрь 2002
Партнеры (The Partners)	Новый Диск/Megua-Сервис 2000	Monte Cristo	Декабрь 2002
Коммандос: в тылу врага (Iron Storm)	Новый Диск/Megua-Сервис 2000	Wanadoo	Декабрь 2002
Взрыв (Platoon)	Новый Диск/Megua-Сервис 2000	Monte Cristo	Декабрь 2002
Spellforce	Руссобит-М	Phenomic	Декабрь 2002
Medal of Honor Allied Assault: Spearhead	Софт Клаб	Electronic Arts	Декабрь 2002
No One Lives Forever 2	Софт Клаб	Vivendi	Декабрь 2002
The Sims: Deluxe Edition	Софт Клаб	Electronic Arts	Декабрь 2002
WarCraft III: Reign of Chaos Collector's Edition	Софт Клаб		Декабрь 2002
Властелин Колец: Братство Кольца (Lord of the Rings: Fellowship of the Ring)	Софт Клаб	Vivendi	Декабрь 2002
Delta (Prisoner of War)	1C/Nival Interactive	Codemasters/Wide Games	4 кв 2002
Бомберы (Beam Breakers)	1C/Nival Interactive	JoWood/Fishtank/Similis Software	4 кв 2002
Гегемония (Hegemonia: Legions of Iron)	1C/Nival Interactive	Wanadoo/Digital Reality	4 кв 2002
AquaNox: Смерть Аквы (AquaNox)	1C/Nival Interactive	JoWood/Fishtank/Massive Development	4 кв 2002
Автомобиль (Car Tycoon)	1C/Nival Interactive	Fishtank/Vectorcom Development	4 кв 2002
Иерусалим (Jerusalem)			
The 3 Roads to the Holy Land	1C/Nival Interactive	Cryo/Arxel Tribe	4 кв 2002
Автомобиль на Галактике	1C/snowball.ru	PAN Vision	4 кв 2002
Darkened Skye	1C/snowball.ru	SSI	4 кв 2002
Saga	1C/snowball.ru	Pan Interactive	4 кв 2002
Жесткие Звезды (Tachyon)	1C/snowball.ru	Novologic	4 кв 2002
1000 years	Акелла	eSOFNET	4 кв 2002
Cargo Tycoon	Акелла	JoWood	4 кв 2002
Chessmaster 9000	Акелла	Ubi Soft	4 кв 2002
Дальний Запад (Far West)	Акелла	JoWood	4 кв 2002
Дикая Небеса (Savage Skies)	Акелла	iRock Interactive	4 кв 2002
Крести и Пешки Вспомогатель Голки (Pet Racer)	Акелла	Techland	4 кв 2002
Ларза Вулк: Империя Вулк Угачи (Largo Wulch: Emperor Under Threat)	Акелла	Ubi Soft	4 кв 2002
Футбол: Крести и Пешки Вспомогатель (Pet Soccer)	Акелла	Techland	4 кв 2002
Хаос (Chaos)	Акелла	eSOFNET	4 кв 2002
442	Бука	SCI	4 кв 2002
Star Trek: Star Fleet Command 3	1C	Activision	2003
Medieval: Total War	1C	Activision	2003
Soldier of Fortune II: Double Helix	1C	Activision	2003
One Must Fall 9C	1C/Nival Interactive	Diversions Entertainment	2003
War and Peace	1C/Nival Interactive	Microids	2003
Операция "Дельта": Операция "Черный Ястреб" (Delta Force: Black Hawk Down)	1C/snowball.ru	Novologic	2003
Ника: Дневники Снега (Nika: Agent Chronicles)	NMC	Lemon Interactive	2003
Rainbow Six: Raven Shield	NMC	Ubi Soft	2003
Tom Clancy's Splinter Cell: Третий Эшелон	NMC	Ubi Soft	2003
Steel Beasts GOLD	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	2003
Disciples GOLD Special	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	2003
Strike Fighters	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	2003
Steel Beasts II	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	2003
Waterloo	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	2003
Wildlife Park	Руссобит-М	JoWood	2003
Against Rome	Руссобит-М	JoWood	2003
Империя Дракона (Dragon Throne)	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	Январь 2003
1193 Anno Domini	Интенс/Megua-Сервис 2000	Blackstar	Январь 2003
Большой Передел (The Three Stooges)	Интенс/Megua-Сервис 2000	Blackstar	Январь 2003
Софт Тайкун (Software Tycoon)	Интенс/Megua-Сервис 2000	Blackstar	Январь 2003
Цитадель Сража (Spooky Castle)	Интенс/Megua-Сервис 2000	eGames	Январь 2003
Gore: Первая Кровь (Gore)	Новый Диск/Megua-Сервис 2000	Cryo	Январь 2003
Вторжение (Incoming)	Новый Диск/Megua-Сервис 2000	Rage	Январь 2003
Необъявленная Война (Stealth Combat)	Новый Диск/Megua-Сервис 2000	Cryo	Январь 2003
Возмещение Ущерба (Expendable)	Новый Диск/Megua-Сервис 2000	Rage	Январь 2003
Аэропорт: Эволюция (Airline Tycoon Evolution)	Новый Диск/Megua-Сервис 2000	Monte Cristo	Январь 2003
AquaNox Revelation	Руссобит-М	JoWood	Январь 2003
Прекрасный Лих Смерти (K. Hawk: Survival Instinct)	Руссобит-М	JoWood	Январь 2003

Название	Рос.издатель/Локализатор	Издатель	Дата выхода
Secret Ops	Руссобит-М	Wings	Январь 2003
AquaNox2	Руссобит-М	Massive Development	Январь 2003
Кечмо (The Thing)	Софт Клаб	Vivendi	Январь 2003
SimCity 4	Софт Клаб	Electronic Arts	Январь 2003
Безымянная Война (No Name War)	NMC	AMC Creation	Февраль 2003
Simon the Sorcerer 3D	snowball.ru/Новый Диск	Crucial	Февраль 2003
Большое Гонку 2 (Toon Quad)	snowball.ru/Новый Диск	Revistronic	Февраль 2003
Third Crusade	Интенс/Megua-Сервис 2000	Blackstar	Февраль 2003
Земля-Воздух (3D Blitz)	Интенс/Megua-Сервис 2000	eGames	Февраль 2003
Максимальное Ускорение (Battle Race 3D)	Интенс/Megua-Сервис 2000	Blackstar	Февраль 2003
Война Цивилизаций (Defcon)	Новый Диск/Megua-Сервис 2000	Golem Labs	Февраль 2003
Cold Zero	Руссобит-М	JoWood	Февраль 2003
Command & Conquer: Generals	Софт Клаб	Electronic Arts	Февраль 2003
Crazy Designer	snowball.ru/Новый Диск	T-Time	Март 2003
Rocket Ranger	Интенс/Megua-Сервис 2000	Blackstar	Март 2003
Ac (Wings)	Интенс/Megua-Сервис 2000	Blackstar	Март 2003
Ужас Пустыни (It Came From the Desert)	Интенс/Megua-Сервис 2000	Blackstar	Март 2003
Агасси: Теннис Нового Поколения (Agassi Tennis Generation)	Новый Диск/Megua-Сервис 2000	Cryo	Март 2003
Клан-сраг (Klan Barbarian's Blade)	Новый Диск/Megua-Сервис 2000	Cryo	Март 2003
Тайная Печать Тамплиеров (Inquisition)	Новый Диск/Megua-Сервис 2000	Wanadoo	Март 2003
Paris City Builder	Новый Диск/Megua-Сервис 2000	Monte Cristo	Март 2003
Пекло (Fire Department)	Новый Диск/Megua-Сервис 2000	Monte Cristo	Март 2003
Tsunami 2265	Интенс/Megua-Сервис 2000	IncaGold	Апрель 2003
Сезун (Lords of the Rising Sun)	Интенс/Megua-Сервис 2000	Blackstar	Апрель 2003
Бои без Правил (Savage Arena)	Новый Диск/Megua-Сервис 2000	Rage	Апрель 2003
Проклятые Изюмы (The Curse: The Eye of Isis)	Новый Диск/Megua-Сервис 2000	Wanadoo	Апрель 2003
Суперстарз (Join The Band)	Новый Диск/Megua-Сервис 2000	Monte Cristo	Апрель 2003
Нефтяные Королли (Oil Tycoon)	Интенс/Megua-Сервис 2000	Blackstar	Май 2003
Пляжный Футбол (Beach Soccer)	Новый Диск/Megua-Сервис 2000	Wanadoo	Июнь 2003
ARX Fatalis (ARX Fatalis)	1C/Nival Interactive	JoWood/Fishtank/Arkane Studios	1 кв 2003
Highland Warriors	1C/Nival Interactive	Bata Becker/Soft Enterprises	1 кв 2003
Крестоносцы (Crusader Kings)	1C/snowball.ru	Paradox	1 кв 2003
Опустошение (Devastation)	Акелла	ARUSH Entertainment	1 кв 2003
Прегвестник (Harbinger)	Акелла	Silverback Entertainment	1 кв 2003
Knight Shift	Акелла	Zuxxez Entertainment	1 кв 2003
Postal 2	Акелла	He объявлен	1 кв 2003
Готика 2 (Gothic 2)	Акелла	Piranha Bytes	1 кв 2003
Арена 4x4 (Off Road Arena)	Новый Диск/Megua-Сервис 2000	Xpiral	1 кв 2003
Терзан: Проклятые Огня (THORGA: No Man in This World)	Новый Диск/Megua-Сервис 2000	Cryo	1 кв 2003
Кохан 2: Битва Ариана (Kohan 2: Battle of Ahriman)	Новый Диск/Megua-Сервис 2000	Wanadoo	1 кв 2003
Матчбол (Next Generation Tennis)	Новый Диск/Megua-Сервис 2000	Wanadoo	1 кв 2003
Зидан: Кубок Мира (Zidane Football Generation)	Новый Диск/Megua-Сервис 2000	Cryo	1 кв 2003
Бешеные Псы (Rabid Dogs 2)	Акелла	Zuxxez Entertainment	2 кв 2003
Братство Сталли (Gun Metal)	Новый Диск/Megua-Сервис 2000	Rage	2 кв 2003
Операция "Дельта": Операция "Черный Ястреб" (Delta Force: Black Hawk Down)	1C/snowball.ru	NovaLogic	4 кв 2003

В ПРОДАЖЕ

Название	Рос.издатель/Локализатор	Издатель	Дата выхода
Defender of the Crown	1C	Blackstar Interactive	Ноябрь 2002
Восхитительная Цивилизация (Mission Humanity)	1C	Techland	Ноябрь 2002
Operation Flashpoint: Сопровождение (Operation Flashpoint: Resistance)	1C	Codemasters	Ноябрь 2002
Antz - Муравьиная Олимпиада (Antz Extreme Racing)	1C/Nival Interactive	Empire/Supersonic Software/LSP	Ноябрь 2002
Ski Park Manager	1C/Nival Interactive	Microids/Lankhor	Ноябрь 2002
Ролан Гаррос: Открытый Чемпионат (Roland Garros French Open)	1C/Nival Interactive	Cryo/Carapace	Ноябрь 2002
Вальсальна (Valhalla)	1C/snowball.ru	Paradox	Ноябрь 2002
День Победы (Hearts of Iron)	1C/snowball.ru	Paradox	Ноябрь 2002
Скорость: Артиллерийский Туннель (Ballistics)	1C/snowball.ru	Grim	Ноябрь 2002
Crime Cities	1C/Лоэрус	Techland	Ноябрь 2002
Real War	1C/Лоэрус	Octagon/Nival Interactive	Ноябрь 2002
Professional Dragster Racing	NMC	T-BOX Works	Ноябрь 2002
Rave Kart Racing	NMC	T-BOX Works	Ноябрь 2002
Osaga Avalonia I-VI (Siege of Avalon I-VI)	snowball.ru/Новый Диск	Blackstar/Digital Tome	Ноябрь 2002
Дуэлян Война (Another War)	Акелла	Bohemia Interactive	Ноябрь 2002
Рыцари Креста (Knights of the Cross)	Акелла	Bohemia Interactive	Ноябрь 2002
Герои Меча и Магии IV: Грядущая Буря (Heroes of Might and Magic IV: Gathering Storm)	Бука	3DO	Ноябрь 2002
Бешеный Клев (Fishing)	Интенс/Megua-Сервис 2000	eGames	Ноябрь 2002
Звездные Войны (Space Arcade Collection)	Интенс/Megua-Сервис 2000	eGames	Ноябрь 2002
Казино (Casino)	Интенс/Megua-Сервис 2000	eGames	Ноябрь 2002
Крейзи Дрейк (Crazy Drake)	Интенс/Megua-Сервис 2000	eGames	Ноябрь 2002
Настольные Игры (Board Games)	Интенс/Megua-Сервис 2000	eGames	Ноябрь 2002
От Вулфа (RC Boredom 3D)	Интенс/Megua-Сервис 2000	eGames	Ноябрь 2002
Сафари Конго (Safari Congo)	Интенс/Megua-Сервис 2000	eGames	Ноябрь 2002
Третий Тайм (Foot Quiz Challenge)	Новый Диск/Megua-Сервис 2000	Cryo	Ноябрь 2002
Микрокоммандос (Micro Commandos)	Новый Диск/Megua-Сервис 2000	Monte Cristo	Ноябрь 2002
Европа 1400 - The Guild	Руссобит-М	JoWood	Ноябрь 2002
Солдаты Анархии (Soldiers of Anarchy)	Руссобит-М	SilverStyle Entertainment	Ноябрь 2002
Футбольный Менеджер (The Soccer Manager)	Руссобит-М	JoWood	Ноябрь 2002
Бэтмен: На Страже Города (Batman Vengeance)	Руссобит-М	Ubi Soft	Ноябрь 2002
Новый Мировой Порядок (New World Order)	Руссобит-М	P3 Interactive	Ноябрь 2002
FIFA Football 2003	Софт Клаб	Electronic Arts	Ноябрь 2002
James Bond in 007: Nightfire	Софт Клаб	Electronic Arts	Ноябрь 2002
NBA Live 2003	Софт Клаб	Electronic Arts	Ноябрь 2002
NHL 2003	Софт Клаб	Electronic Arts	Ноябрь 2002
Need for Speed: Hot Pursuit 2	Софт Клаб	Electronic Arts	Ноябрь 2002
Total Club Manager	Софт Клаб	Electronic Arts	Ноябрь 2002
Американ Макко: Алиса (American McGee's Alice)	Софт Клаб	Electronic Arts	Ноябрь 2002
Гарри Поттер и Тайная Комната (Harry Potter and the Chamber of Secrets)	Софт Клаб	Electronic Arts	Ноябрь 2002
Клайв Баркер: Проклятые (Clive Barker's Undying)	Софт Клаб	Electronic Arts	Ноябрь 2002
Частный госпиталь (Theme Hospital)	Софт Клаб	Electronic Arts	Ноябрь 2002

Tom Clancy's GHOST RECON ISLAND THUNDER



Системные требования:
Операционная система Microsoft® Windows®
95/98/ME/2000/XP, Процессор Pentium® II 450 МГц,
128 МБ оперативной памяти, Видеокарта с 16 МБ
памяти, совместимая с Direct™X® 8.0, Звуковая карта,
совместимая с Direct™X® 8.0, 4-скоростное устройство для
чтения компакт-дисков, 1 Гб свободного места на жестком диске,
Сетевое или Интернет-соединение 28.8 Кбит/с

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону:
(095) 745-01-14, 903-30-50, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по
телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве -
бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону:
(095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru



© 2001 Ubi Soft Entertainment. Ubi Soft and the Ubi Soft Entertainment logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment. All rights reserved. ©Red Storm Entertainment, Inc. Red Storm and Red Storm Entertainment are trademarks of Red Storm Entertainment, Inc. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubi Soft Entertainment company. All Rights Reserved. Tom Clancy's Ghost Recon is a trademark of Rubicon, Inc. under license to Ubi Soft Entertainment. Desert Siege is a trademark of Red Storm Entertainment. Island Thunder is a trademark of Red Storm Entertainment. ©2002 CamelBak®.
Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "NMG". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".

Братец Кролик
brother_rabbit@igromania.ru

Age of Mythology



Жанр:	RTS
Изготовитель:	Microsoft
Разработчик:	Ensemble Studios
Похожесть:	Age of Empires II
Необходимо:	CPU 450MHz, 128Mb, 16Mb Video
Желательно:	CPU 900MHz, 256Mb, 64Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сайт игры:	www.microsoft.com/games/ageofmythology

В дни сомнений, в дни тягостных раздумий о судьбах своей экосистемы я все больше нахожу поддержку в особой разновидности сигнальной системы, в силу традиций именуемой "русским языком". Все чаще я выхожу на улицу, чтобы полюбоваться на краткие, но удивительно емкие афоризмы, начертанные красной краской на стенах местных гаражей. Всего изречений три: "Вы все ...", "Леша" и "Лена я тебя люблю". Если поразмышлять хотя бы над одним из них, то можно на некоторое время понять скрытую механику этого мира, его логичность и красоту. Кстати, эти три жемчужины народной мысли, и именно в этом порядке, прекрасно отражают отношение игры Age of Mythology (и/или ее разработчиков) к обычному геймеру.

Непечатные слова

Именно их хочется произносить сразу же после нажатия на кнопку Campaign. А все из-за того, что Ensemble Studios, сделавшая себе имя на серии Age of Empires, решила сотворить новый проект на базе трехмерного движка. Дело, разумеется, полезное и богоугодное, если бы не одно маленькое обстоятельство: в роликах тут показывают крупные планы. И это — серьезная ошибка. По правде сказать, таких острых, торчащих углов, столь неправдоподобных моделей и нелепой анимации я еще не видел. Ну я-то ладно, долг рецензента и прочее, — но другие? Которые, страшно сказать, будут платить деньги за то, чтобы по-

смотреть на это? Даже и думать не хочется, за кого нас принимают в далекой компании Ensemble Studios.

Вторая неудача постигла разработчиков при написании сюжета. Имеется Злодей, который то ли мальчик на побегушках у Посейдона, то ли правая рука Сета, то ли новое земное воплощение дьявола. К Злодею прилагается Герой без единой мысли в голове — его лучше всего характеризует бессмертная фраза Портоса: "Я дерусь просто потому, что дерусь!" В целом же повороты здешней сюжетной линии таковы, что на ее фоне саги о Человеке-пауке и черепашках-ниндзя покажутся величайшими достижениями человеческой мысли.

Кстати, вот пример политической корректности: один зарубежный игровой сайт, не желая ругать АоМ за недостатки и одновременно не имея возможности их обойти, деликатно замечает, что в игре "пристойные" ролики, а сюжет — "не вполне захватывающий". Мой совет — не верьте. Лучше всего воспринимать кампанию как развернутый тьюториал, подготовку к сражениям по сети. И тогда окажется, что АоМ — одна из самых интересных и симпатичных RTS этого года.

Несколько общих соображений

Как и в любой RTS, в АоМ надо добывать ресурсы. Нашим маленьким компьютерным подопечным придется махать киркой, топором или мотыгой. Всего ресурсов четыре.

Три из них — уже набившие оскомину пища, древесина и золото. Камень, знакомый нам по предыдущим Age of ..., был отправлен в отставку. И это, безусловно, правильно — в конце концов, мы же прекрасно знаем, что и Парфенон, и египетские пирамиды на самом деле были построены из обычных сосновых бревен и лишь потом раскрашены "под камень". Немного интереснее обстоит с четвертым ресурсом: это favor — благосклонность богов. Тот факт, что каждая из противоборствующих сторон добывает этот самый favor своим, уникальным образом, уже сам по себе радикально преобразует геймплей. Для греков, к примеру, жизненно важно наличие храма и молящихся в нем крестьян. Египтяне заискивают перед своими богами, возводя в их честь величественные монументы, которые и служат своеобразными "генераторами" благосклонности; норды же должны заслужить милость воинскими подвигами. Для чего же все эти сложности? Ответ прост — favor служит той валютой, на которую приобретаются мифологические юниты: тролли, гидры и другие зверюшки, ради которых и задумывалась Age of Mythology.

Как вы, наверное, догадались, распространяют этих тварей по сходной цене те самые gods. Надо сказать, что боги в АоМ очень хорошо организованы: у каждой расы есть т.н. "главные боги" (major gods), числом 3 штуки, и "малые" (minor gods) — три группы по три божка в каждой. Всего же на одну игру/сценарий игроку положено ровно 4 божка: один "главный" выдается безвозмездно, приносит некую специфическую пользу (Ра дает бонус кавалерии, Тор ускоряет исследования, и т.д.) и в ос-

тальном ведет себя тихо и незаметно. Для того, чтобы все-таки устроить себе настоящую Mythology, приходится доплачивать за появление "малых" — но таких полезных божеств. Процесс выглядит следующим образом: в момент внесения предоплаты нам предлагают пару богов из очередной тройки, чтобы мы выбрали одного себе по вкусу. На экране, помимо краткого описания и фотографии, имеется полный список всех благ и бонусов, которые дает тот или иной небесный покровитель. Что в списке? По меньшей мере — один мифологический юнит, апгрейд к нему, бонус к какому-нибудь виду обычных юнитов и, наконец, одно "чудо". "Чудесами" в АоМ называются мощные, однократные и кратковременные бонусы, резко меняющие геймплей. Чудеса в АоМ самые разнообразные: одни годятся для разведки, другие работают на экономику, третьи полезны для боевых действий. Хитрость в том, что все "военные чудеса" действуют в течение крайне непродолжительного времени (игра услужливо демонстрирует отсчитывающий секунды таймер); очевидно, что нужно тщательно выбрать момент для применения дорогостоящего удовольствия.

Из греков в варяги

После первых миссий становится ясно, что не все так просто в спокойной заводи экономики. Все ресурсы важны, но некоторые — важнее: можно на корню вырубать лес, вынести все золото из шахт, но трудолюбивые крестьяне будут все так же доставлять припасы в закрома и вымалывать в храме все новые порции божьей милости. Нетрудно заметить, что именно те юниты, для производства которых не надо золота и дре-



▲ Вражеским колоссам не справиться с лапочками-гидрами.



▲ Божественное исцеление — "скорая помощь" с выездом на дом.

есины, составят основной костяк армии нерасчетливого игрока. Если, конечно, вовремя не озаботиться застройкой рынка — на нем можно менять все, что нужно, хотя цены зачастую грабительские.

Следующий сюрприз поджидает нас в области регуляции численности населения. Местный таун-холл поддерживает лишь определенное число жителей; для дальнейшего увеличения поголовья рука уже рвется построить еще с десяток новых поселений, но оказывается, что это возможно только в "специально отведенных местах", заботливо разбросанных авторами игры по всей карте. Таким образом разработчики пытаются решить проблему "раннего раша".

Только удастся разобраться с менеджментом, как противник начинает тревожить насками — приходится переключаться на боевые действия. Вариант "стенка на стенку" в AoM организован достаточно стандартно, даром что можно использовать формации и настраивать поведение собственных юнитов. Число последних, хоть и не поражает воображение, но, несомненно, доставит немало приятных минут любителям создавать оригинальные комбинации. Во-



первых, имеются стандартные "машины для убийства": пехота, лучники, кавалерия, осадные машины и корабли. Во-вторых, есть элитные юниты, т.н. герои — они не только значительно крепче и бое-

способней юнитов, но также лучше других сражаются против юнитов мифологических. В-третьих, имеются "приглашенные звезды" — мифологические юниты: гидры, колоссы и мантикоры, один другого краше. Когда же становится ясно, что группа самых завалывающих минотавров практически гарантирует сухость и комфорт, возникают опасения за будущее сетевых баталий — мифологические твари греков значительно мощнее соперников другой национальности.

Загадка сфинкса

И вот, в тот самый момент, когда мы уже привыкаем выигрывать нокаутом миссию за миссией, сюжет делает резкий поворот, и нас забрасывают из Греции в Египет. Последствия становятся понятны далеко не сразу. Сначала глаз радуется перемене пейзажа и любуется местной архитектурой. Чуть позже проступают детали: для постройки зданий не нужно дерево, фараон существенно ускоряет любой производственный процесс, герои-священники успешно совмещают должности бойцов, разведчиков и медиков. Что еще нужно джигиту, чтобы встретить старость? Эйфория испаряется ровно в ту минуту, когда понимаешь, что к юнитам египтян, при всем их многообразии, хорошо подходят эпитеты "дешевый" и "никакой": приходится тратить огромное количество ресурсов на апгрейды, чтобы сделать свои войска более-менее боеспособными. Дополнительную остроту придают местные божки, которые не выдерживают никакой конкуренции со своими греческими родственниками. Зачем скарабей? На что употребить змей? Для чего нам улучшение сельского хозяйства, если хочется грома, молний и метеоритных дождей? После греческих миссий играть за египтян — все равно что учиться писать другой рукой. Хочется бросить карты на стол и потребовать пересдачи. Но других карт нет и не предвидится, поэтому приходится искать правильную комбинацию на ощупь, в потемках, на собственном



▲ Долгострой в центре — будущий "троянский конь".



▲ Тот же конь — но уже в Трое.

опыте выясняя сильные и слабые стороны противника. Блиц-крига не будет, но любителям головоломок Египет должен прийти по душе.

Путь в Валгаллу

После холодных и расчетливых египетских миссий подпорченное настроение выправляют норды, наши маленькие друзья-викинги, устраивающие яркое и ослепительное шоу. Норды — это карнавал в Рио, дискотека, угар и зажигалово. Пусть все прочие ориентируются на узкую специализацию — настоящий норд с рождения готов копать, строить и драться. Драться! Норды добиваются милости богов только на поле боя — и неважно, останется кто-то в живых или умрет: драгоценный favor зарабатывается только в битве. Стыдно сказать, но в начале сценария, в отсутствие врагов, приходится охотиться на хищных зверей, настроенных, в общем-то, мирно — их страшно жалко, но победа важнее. Пусть у нордов нет лучников — тролли умеют метать камни, и к тому же они гораздо толще простых смертных. Кроме того, мифологические юниты, особенно вепри, адские волки и гиганты, что огненные, что снежные, прочно заняли первые места в моем личном хит-параде. Дополнительный бонус любителям скандинавских языков — замечательная озвучка юнитов; хотя у всех трех рас присутствует "национальный колорит", викинги озвучены с каким-то особенным вниманием и любовью, а уж их фирменный возглас "Yul" способен улучшить настроение кому угодно.

Игра вызывает чертовски противоречивые ощущения. С одной стороны, налицо благие намерения и большой потенциал. С другой стороны, Age of Mythology более всего напоминает школьника, который стремится добиться внимания дамы, толкая ее и дергая за косички. Кто-нибудь, пожалуйста, научите Ensemble Studios, как нужно ухаживать за девушками. То есть, я хотел сказать, — геймерами. ■

Дождались?

Очередная и, может быть, лучшая из сегодняшней игра из серии Age of ... с участием приглашенных звезд: троллей, колоссов, гидр, медуз. Комплекты мифов и легенд прилагаются.

80% Оправданность ожиданий

Геймплей	●●●●●●●●●● 9.0
Графика	●●●●●●●●●● 8.0
Звук и музыка	●●●●●●●●●● 8.0
Интерфейс и управление	●●●●●●●●●● 9.0
Новизна	●●●●●●●●●● 6.0

Рейтинг "Маньяков" **8.0**

День Победы (Hearts of Iron)

Принято считать, что игры изображают какую-то часть жизни. Но большинство их изображает всего лишь... какую-то часть другой игры.

Нынешний игрок совершенно точно знает, что полагается делать стратегу: этому научила мир Civilization. В тактике для него тоже нет секретов: он знаком с Heroes of Might & Magic. И нынешний разработчик помнит это. Даже если догадывается, что на нашей планете пока что не было человека, чью деятельность эти игры бы моделировали.

Однако если из аркад давним-давно выросли симуляторы, то и стратегии тоже могут развиваться в нечто новое. Во что?

У мартеновских печей

На первый взгляд "День Победы" очень напоминает свою старшую сестру — Europa Universalis. Та же карта, разбитая на провинции; те же стрелочки, которые показывают движение армий и постепенно перекрашиваются. Даже интерфейс похож — разве что главная панель и карта переместились с левого края экрана (так и хочется сказать — с левого фланга) на правый. Ну, конечно, армии теперь представлены не бравыми мушкетерами, а танками и самолетами. Да еще сменилась расцветка — с праздничного многоцветья "Европы" на строгую, почти

черно-белую, а-ля кинохроника.

Но на самом деле изменилось многое.

Первая же особенность, бросающаяся в глаза, — это непривычная структура экономики.

У страны есть определенная промышленная мощь. Она складывается из возможностей входящих в державу провинций. Производство может быть распределено на: товары народного потребления, снабжение войск, науку и собственно производство. Примерно так же, как распределялись в Civilization деньги. Но...

Товары народного потребления — это то, что, собственно, необходимо, чтобы народ не голодал, не бунтовал и вообще не чувствовал себя обделенным. Демократическим режимам (об общественном устройстве речь еще впереди) нужно их намного больше, чем фашистским или коммунистическим. Снабжение обеспечивает боеспособность войск; можно поставлять его меньше, чем требует генштаб, но тогда у солдат будет по три патрона на винтовку, а зимнее обмундирование выдадут в феврале.

Наука и производство устроены так: каждый проект, будь то разработка нового пулемета, строительство завода под Таганрогом или формирование танковой дивизии, требует определенного количества

Жанр:	Стратегия
Издатель:	Paradox Entertainment
Разработчик:	Paradox Entertainment
Издатель в России:	1C/snowball.ru
Локализация:	snowball.ru
Похожесть:	Europa Universalis
Необходимо:	CPU 300MHz, 64 Mb, 8Mb Video
Желательно:	CPU 700MHz, 128 Mb, 16Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сколько CD:	Два
Сайт игры:	www.snowball.ru/pobeda

производительных сил, а также времени и, возможно, стратегических ресурсов. То есть можно сразу вести несколько разработок и строительства, и каждое задание отъедает долю общего количества производительных сил. Если в какой-то момент эти силы сократятся (например, благодаря успешному наступлению врага), а проекты заняли все свободные мощности, то пострадают все задания разом. Можно ускорять, ценой больших затрат, тот или иной конкретный проект...

Что важнее всего: создание нового отряда занимает очень много времени, порядка нескольких месяцев. Строительство завода — и того больше, год. В результате в игре нельзя в последний момент решить все свои проблемы срочной мобилизацией (в Civilization обычная тактика — в мирное время вообще не строить войск, кроме минимальных гарнизонов городов, а в войну резко переключать промышленность на

армию). Более того: рассчитывать создание техники надо очень аккуратно. В реальной жизни у стратегов была постоянная головная боль из-за того, что со стапелей сходят линкоры, запроектированные два года назад, — и они уже безнадежно устарели и не выдерживают конкуренции с флотами соперников.

Не случайно, господа мои, первая из предлагаемых в игре кампаний начинается осенью 1941-го. Вести войну, когда изменить в подготовке уже нечего, в некотором смысле проще...

Но и это еще не все.

Каждая держава владеет определенными ресурсами, как правило, доставляемыми издалека: румынская нефть, индонезийский каучук. Если перерезать пути снабжения — через некоторое время встанут заводы, а затем и боевые машины. Оставшийся без поддержки десант скоро лишится патронов и будет легко разгромлен. Задача стратега



▲ А почему бы нам не организовать атаку на румынские нефтяные поля?



▲ Франция Виши занимает около половины всей Франции и симпатизирует коммунистам.

— устраивать свои действия так, чтобы держава не теряла связность, следить за коммуникациями — своими и чужими, находить слабые места в обороне противника.

В свете этого, пожалуй, одна из самых интересных сторон для игры — Япония. На Тихом океане сходятся множество линий снабжения, и работа с ними может быть изящна, как поединок кэндо.

Когда нас в бой пошлет...

Война устроена достаточно просто. Армии выходят из одной провинции и через некоторое время прибывают в другую. Там устраивается бой, на ход которого игрок особого влияния не имеет.

Правда, количество разных войск, их характеристики и взаимодействие не идут ни в какое сравнение со старушкой "Европой". Одних только танковых дивизий с самого начала доступно несколько вариантов. Противотанковые части, артиллерийские, ПВО... И технические усовершенствования тоже надо делать в соответствии с военной доктриной: свои войска можно использовать очень по-разному. Кстати, некоторые военные доктрины — тоже предмет научных изысканий.

Особняком от прочих войск стоит авиация, которая в состоянии осуществлять стратегическое и тактическое бомбометание. Тактическое нацелено, понятно, на боевую силу противника, а стратегическое разрушает инфраструктуру: дороги, заводы. Совсем не обязательно захватывать Перл-Харбор или Гибралтар, можно просто вывести их из строя как базы...

Важнейшее отличие от "Европы" — возможность определять время прибытия войск на конечный пункт. Дабы, например, налет авиации произошел точно за два часа до наступления танков. Это позволяет развивать довольно сложные комбинации.

Каждой армией командует генерал. Это — сплошь исторические личности: нам можно отдавать при-

казы Коневу, Роммелю и многим другим. Их таланты и умения различны. Со временем (с победами) генералы накапливают опыт; при желании можно повысить их в звании, дав командовать большим количеством войск, но — с некоторой потерей эффективности.

Чтоб к штыку приравняли перо...

Кстати сказать, с ролью личности в истории тут куда сложнее и интереснее, чем было все в той же "Европе". Реальные исторические персонажи — никаких безликих "просто командующих" — стоят во главе не только армий, но и министерств. И их, между прочим, можно сменить (хотя при некоторых режимах снятый с должности министр исчезает; из истории нам хорошо известно, почему), и при этом существенно меняется политика государства. Постепенно так можно даже "исправить" общеполитический строй страны — например, с демократии на фашизм или с коммунизма на демократию.

Общественных строев — основных — три, но позиция государства может лежать где-то между ними. Изначально "чистый тип" представляют собой немногие: СССР, Германия, Италия, Великобритания, США. К примеру, Франция Виши (есть и такое территориальное образование) лежит примерно посередине между демократией и коммунизмом. Решения правителя сдвигают положение страны в "треугольнике государственных устройств". У народа тоже имеется свое мнение по разным вопросам; один из самых существенных — вступать ли в войну? Особенно это критично для демократий.

Чрезвычайно прогрессировала со времен "Европы" дипломатия. В частности, появилось то, чего мне не хватало больше всего — возможность скоординировать усилия, организовать совместную атаку и т.п. Интересно и возникновение нового "ресурса" — дипломатического влияния, которое расходуется на улучшение отношения к себе, а также на



▲ Уже в меню выбора страны видно, насколько авторы любят историю.

всевозможные хитрые акции вроде попытки организовать у соседа государственный переворот. Сплошь и рядом сильный сосед может просто потребовать территорию ближнего своего, и аккуратно аннексировать его без войны. Так, например, СССР — по заложенной в компьютер "исторической линии событий" — поступает с Прибалтикой.

Между прочим, вы заметили, что среди многочисленных ресурсов не значится денег?

А можно бы и лучше...

Первое, за что игру можно и должно обругать — это графика. Мне, признаться, трудно понять, что заставило сделать ее хуже, чем в "Европе", которая и сама-то по этой части не схватила с неба ни единой звезды. Но "Европа" хотя бы симпатично смотрелась, а "День Победы"... Конечно, эту серость можно оправдать стилистически, но нужно ли? Откровенно говоря, мне эстетика ржавого железа душу не греет. К тому же при таком разнообразии войск нелишним было бы разнообразие картинок этих войск. И узнаваемость. Чтобы не приходилось вглядываться в информационную панель.

Да и мелкие кнопочки тоже... Понятно, что втиснуть пришлось многое, но мне понадобился не один час, чтобы догадаться, что пимпочки слева от миникарты переключают режим главной карты. А часики, символизирующие паузу, опознаются только при помощи лупы.

Звук — получше графики, хотя его тоже не за что особенно хвалить. Ну да, классическая музыка, подходящая к случаю, но проигрыш составлен так, что надоедает она уже через двадцать минут игры. В "Европе" я, помнится, никогда ее не выключал...

Более существенная претензия — вяловатость искусственного интеллекта. Порой ваш противник просто замирает в трансе, позволяя вам с аппетитом кушать провинцию за провинцией. К счастью, многие ошибки исправляет оперативно вышедший патч, который всем игрокам категорически рекомендуется поставить сразу же, дабы зря не разочаровываться.

Не стоит и пытаться на двух страничках рассказать об этой игре все. К тому же этот обзор написан по очень горячим, буквально еще дымящимся следам. Написание руководства по "Дню Победы" еще впереди.

В чем главная (на мой взгляд) прелесть новой игры? В ней можно действительно проверить многие стратегические схемы, как реальные, так и не очень, вроде построений г-на Суворова. Конечно, тут не работает в полной мере "эффект неожиданности" и другие замечательные вещи, но поиграться с планами блицкрига и превентивного удара, попробовать выиграть тихоокеанскую кампанию Японии (в общем, почти независимую от европейской войны) или сделать реальностью мечты Коммунистического Интернационала — пожалуйста. Действуйте.

Лишь бы, как говорится, не в жизни...

Одна из фотографий, использованных в составлении дизайн-макета статьи, происходит из архива О.С.Дмитриевой/Г.А.Романенковой.

Догадались?

Игра для настоящего стратега, где победа складывается из войск, ресурсов, линий снабжения, дипломатии, внутренней политики... Это — огромный шаг вперед для стратегического жанра.

85% Оправданность ожиданий

Геймплей

●●●●●●●●●● 9.0

Графика

●●●●●●●●●● 6.0

Звук и музыка

●●●●●●●●●● 7.0

Интерфейс и управление

●●●●●●●●●● 8.0

Новизна

●●●●●●●●●● 10.0

Рейтинг "Мани" 8.5



▲ Честно сказать, разобраться в местной технологии без руководства очень непросто.

Братец Кролик (cumbi@igromania.ru)

Завоевание Америки

(American Conquest)

Завоевание Америки, как мы его себе представляем, закончилось уже давно. Век конкистадоров завершился по причине полного банкротства испанского королевства. Потомки Кортеса, Писарро и их жертв зарабатывают себе на жизнь, собирая апельсины и помидоры на плантациях Флориды, по пятьдесят центов за час. Их более удачливые собратья разъезжают на "шевроле" и "кадиллаках" 72-го года выпуска и насмерть бьются за сферы влияния с отчаянными парнями из Колумбии. На данный момент Америку невозможно покорить ни мечом, ни наркоторговлей, ни разведением плодово-овощных культур. Однако даже если Америку нельзя завоевать, с нее можно и нужно снимать богатую дань: местные жители готовы платить хорошие деньги за развлечения. "Ему с три короба наврешь — и делай с ним, что хошь!". Не верите — на досуге ознакомьтесь с кассовыми сборами фильма "Титаник". Поэтому неудивительно, что компания GSC стремится предложить "Завоевание Америки" — свой вариант сравнительно честного отъема денежных знаков у североамериканских граждан.

Неожиданно

Что интересно — все было понятно с самого начала. "Казачи", еще одни "Казачи", демо-версия "Завоевания Америки" — куда уж дальше? Уже и рецензия была написана, и про Семилетнюю войну, и про войну за независимость, конки-

сту, 12 уникальных наций и 42 неповторимые миссии. Оставалось только вставить скриншоты, как вдруг...

Бывает и так: сел посмотреть на полчаса — очнулся на следующее утро. Вокруг — какие-то обертки, пустые банки, в голове — обрывки мыслей, вспыхивающие и моментально гаснущие картинки, логические цепочки, "а если сделать вот так" и прочее, и прочее... Такие продукты должны продаваться только по рецепту лечащего врача с наклейкой "Вызывает сильное привыкание". А то потом — горящие глаза, трясущиеся руки, неутолимое желание поделиться эмоциями: "Представляешь, я завожу своих мушкетеров им во фланг, мощный залп, горы трупов, французы бросаются в контратаку, натываются на заслон из пикейщиков, еще залп, они все лезут, цепь прорвана, моих нежных, слабых мушкетеров режут, колют штыками, те раскидывают руки, падают навзничь, нет, нет, нет...".

Нет, решительно невозможно так разговаривать.

Игра заманивает и затягивает, уводит в неизведанные дали и отрывает пути к отступлению. Это вовсе не шутка. К первым миссиям отношение снисходительное — ну что это такое, "доведите крестьян до поселка и постройте форт"? Чуть позже мой экспедиционный корпус был изящно окружен, а все крестьяне перебиты. ПОСЛЕ чего я обнаружил, что переключатель искусственного интеллекта застыл на отметке "ноль". Пони-

Жанр:	RTS
Издатель:	CDV
Разработчик:	GSC Game World
Издатель в России:	Руссобит-M
Похожесть:	Казачи
Необходимо:	CPU 400MHz, 64Mb, 16Mb Video
Желательно:	CPU 1,5GHz, 256Mb, 32Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Один
Сайт игры:	www.americanconquest.ru



▲ Мирные будни индейской деревушки. Великий вождь Текумсе (в центре) наблюдает за сбором бизоновых языков.

мание приходит, но немного позже, чем хотелось бы — как сказала мышь, попавшая в мышеловку.

Радости мирной жизни

Не спешите, подождите попусту щелкать мышкой. Ощутите себя не демиургом, но просто наблюдателем. Посмотрите на мирно пасущихся бизонов, оленей и гризли. Послушайте пение птиц. Полюбуйтесь великолепным прибоем. Наконец, дайте крестьянам почесать репу и прочие важные места — потом у них просто не будет на это времени. Одно слово — идиллия. Ну вот, теперь давайте стучать молотками, устраивать экономику.

Хотя — какая может быть экономика в RTS? База — строить. Ресурсы — копать. Юниты — производить. Апгрейды — приобретать. И тем не менее экономика в "Завоевании Америки" есть, и при этом она разительно отличается от "экономик" всех прочих игр. Человеку, привыкшему

платить за производство юнитов один раз, сложно привыкнуть к тому, что его просят заплатить еще. Мало того, что солдаты требуют еды для функционирования (и имеют обыкновение падать замертво от голода мерзавцы), так еще некоторые требуют золотишка за услуги, а стрелки — железа и угля за каждый выстрел. Удивительно, что артиллеристы как-то обходятся без рома, а лошади передвигаются без овса. Пока же, глядя на такое разбазаривание ресурсов, хочется заплакать и уйти в какой-нибудь мирный Industry Giant 2.

Пару слов нужно сказать и о практической антропологии "Завоевания Америки". Действительно, в игре имеется целых 12 наций, и у каждой есть свои особенности. Но на самом деле, все нации довольно легко делятся на две стороны: те, у которых есть быстрый доступ к огнестрельному оружию, и все прочие.

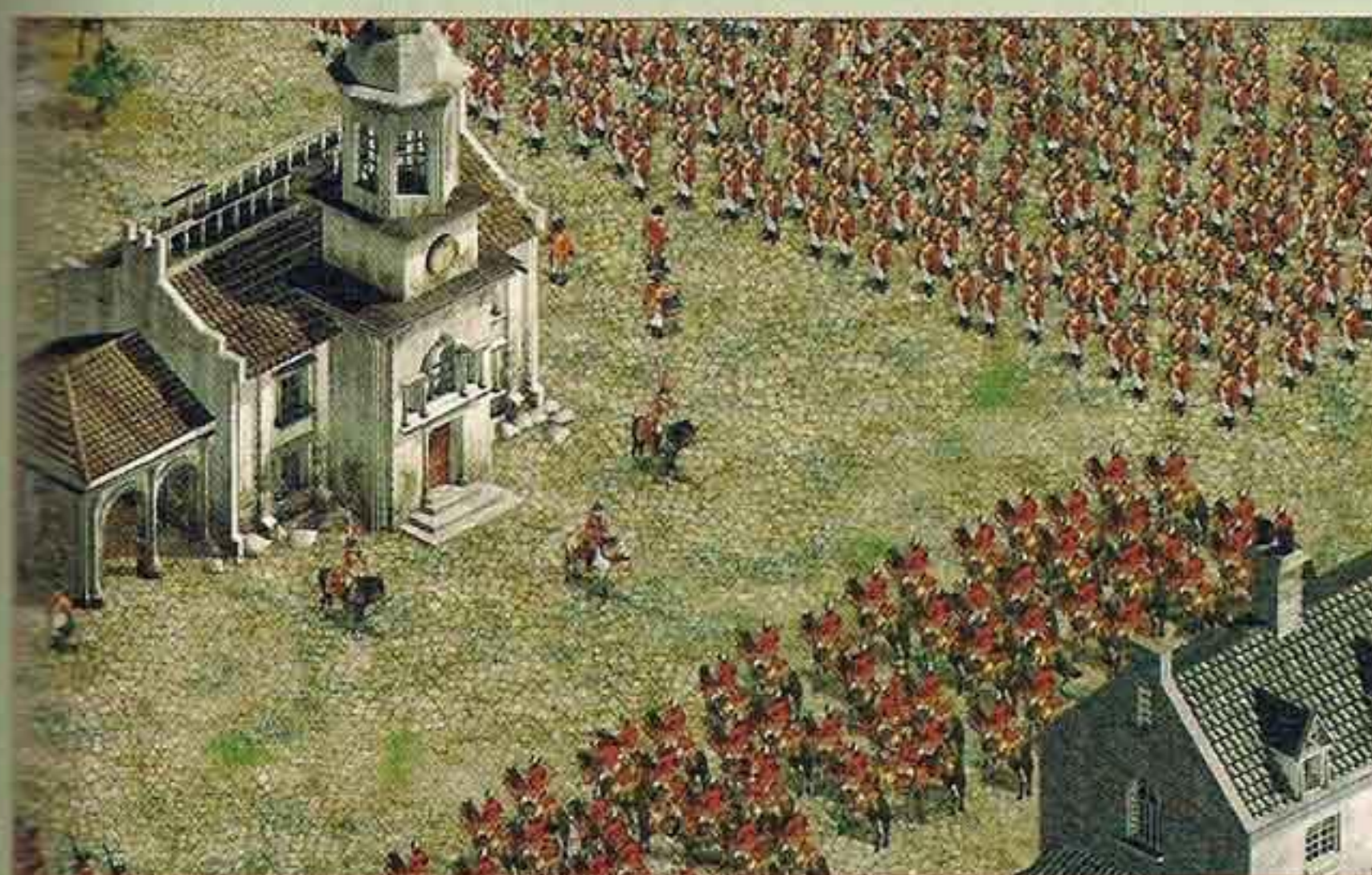
Вообще говоря, можно долго рассуждать о причинах поражения индейцев в многовековой борьбе с



▲ Смешались в кучу франки, англы... Центр должен продержаться лишь до тех пор, пока ударная группа не завершит обход с фланга.



▲ Та самая попытка построить форт. Крестьяне еще не подозревают о своей страшной судьбе.



▲ Независимость? Какая такая независимость? Генерал дает последние распоряжения по борьбе с американскими мятежниками.

бледнолицыми. Эксперты наверняка вспомнят о Конфедерации ирокезских племен, о победах Сидящего Быка и других проявлениях ума и доблести краснокожих, но факт остается фактом — у европейцев были ружья и пушки. Что, несомненно, создало некоторые проблемы баланса для разработчиков. В итоге мы получили "стандартных" европейцев и "нестандартных" индейцев. Расклад простой: юниты индейцев стоят копейки и вместе с тем в одиночку не стоят доброго слова. Считайте воинов десятками (а лучше — двадцатками). После некоторых телодвижений можно получить доступ к мощным шаманам и слабым вождям, но даже они не решают всех проблем. Во-первых, они дороги и производятся невыносимо медленно, и во-вторых, они не умеют останавливать пули и ядра. В результате индейцы показались мне абсолютным, ультимативным воплощением зергов из *Starcraft*. Мне, воспитанному, в общем, в европейской традиции, "индейская" стратегия и геймплей оказались совершенно не близки. Короче, путь воина нелегок, и пройти его суждено не всем.

О фортификациях

Помните, в прошлый раз мы вспоминали про блокауз? В него, между нами говоря, помещается 20 "человеков с ружьем". Еще есть форт — туда можно запихать до 75

стрелков. Чем больше компания — тем веселее стрельба и тем больше противнику. Обеспечим тыл — десяток крестьян для починки и тушения пожаров — и все, можно спать спокойно. Да, можно перебить крестьян и запалить форт, но это же еще нужно постараться... Да, у индейцев тоже есть защитные сооружения. Только вот наши сиу и ацтеки стреляют все больше стрелами, а это совсем другое дело. Картина навсегда: свистящая сторожевая башня. Мирная база ацтеков. В близлежащем лесочке появляется вражеский крестьянин. Мои орлы в башне (20 штук) изо всех сил пытаются его уязвить стрелой, но выглядит это так, словно они свистом приглашают его на чашку крепкого травяного чая "матэ". Так ни разу и не попали, чинчагуки кривые. И ведь это была, заметьте, самая обыкновенная "гражданская шляпа" — что уж тут говорить о воинах в доспехах? Смех и слезы, одним словом.

Знакомьтесь — Джо Блэк

Вот и он — человек с аркебузой. Его братья надрывают себе хребет на лесоповале, на ферме и в шахте, а его, счастливчика, судьба взяла за шкурку и отвела в казармы. Теперь он одет в новенький мундир, в его карманах приятно позвякивают серебряные талеры — жалованье. Ему

нравится быть в строю, рядом с его товарищами, он рад стоять в колонне, шеренге или в каре. Джо рад видеть знамя своего полка и слышать уверенный голос командира. В принципе, Джо храбр, однако при случае он может и струсить — ему не нравятся свист пуль и блеск вражеских клинков. Он — отличный солдат, он тщательно прицеливается, стреляет и перезаряжает. Познакомились? Прекрасно, только больше вы с ним не увидите. Через секунду какой-то гурон проделает ножом дыру в одном из жизненно важных органов Джо.

Проблемы полководца

Сами понимаете, "Завоевание Америки" создавалось исключительно ради крупномасштабных, эпических сражений. И сражения не подвели. Юниты щеголяют новенькими мундирами, нагрудниками и касками, демонстрируют чудеса анимации. Из колонок рвется грохот залпов, происходящее на экране скрывается за пороховым дымом. Между тем любая баталия может стать настоящим кошмаром для стратега. Огромную проблему доставляют уже упомянутые построения войск. Теоретически, формации должны добавлять неплохие бонусы к защите и атаке наших юнитов, поэтому при малейшей возможности следует строить войска в колонны, шеренги и каре. Гримаса судьбы в том, что наши солдаты пренебрежительно относятся к воинской дисциплине и уставу — покидают строй, когда захотят, доказывая, что они лишь недавно стали регулярными солдатами (иногда хочется самолично расстрелять мерзавцев за самовольный выход из строя). Таким образом, гениальные стратегические планы летят к чертям, все разбивается на множество мелких стычек, контроль утерян, и остается только нервно курить и ждать, чем же все закончится; потом уже только собираешь уцелевших и забредших в невообразимые дали и медвежьи углы. Данный казус можно рассматривать и как "баг", и как "фичу" — все зависит от настроения: в действительности любой контакт с врагом мог сломать самую тщательно подготовленную формацию.

Как следствие, практически каждая битва превращается в чудовищный массакр, наблюдать за которым человеку со слабыми нервами Минздрав не рекомендует. Фузилеры, аркебузиры и мушкетеры, эти громовержцы, люди с "железными трубками", оказываются столь же уязвимы, сколь и грозны. Они слишком хорошо относятся к своему делу, слишком тщательно и невыносимо медленно перезаряжают — только для того, чтобы быть нарезанными на тонкие ломтики с помощью алебард, копий и прочего холодного оружия. Верно и обратное: до нервного сры-

ва может довести вид, скажем, подопытных ирокезов, которые падают за два шага до цели, так и не успев вступить в бой. Хорошо еще, что само смертоубийство все-таки не стремится к полному реализму, оставаясь в рамках "для всех", а не "после шестнадцати". Удивительный эффект погружения: впервые за долгое время фигурки на экране воспринимаются не как фишки в игре, а как почти живые люди.

Отдельные недостатки

Любезный читатель! Ты, верно, уж ждешь тщательного разбора серьезных ошибок и мелких недочетов. Да так, чтобы пух и перья летели бы во все стороны. Спешу огорчить — экзекуции не будет. Да, "Завоевание Америки" — типичнейшая RTS, RTS до мозга костей. Поэтому для нее характерны все недостатки среднестатистической "реалтаймовой". Можно было бы поговорить о выпирающих скриптах, о забавном pathfinding'e, о линейных кампаниях и бог знает о чем еще. Но вот какой парадокс: что в одной игре вызывает раздражение, в другой воспринимается всего лишь как забавный курьез. Единственное, что действительно заслуживает критики — это происходящее между миссиями. Суховато как-то, пресновато. Непорядок — все-таки игра, а не бизнес-приложение.

Подсознательное

Игра, не поддающаяся анализу, отвергающая логический подход. Разберите "Завоевание Америки" на составные части — и вы обнаружите "еще одну" историческую RTS. Примите игру как есть — и, может быть, вам удастся уловить ту искру, которая выделяет "Завоевание" из толпы. ■

Дождались?

Серия этюдов на тему американской истории в формате RTS. Вызывает нечеловеческую зависимость. Абсолютный must see.

80% Оправданность ожиданий

Геймплей

●●●●●●●●●● 9.0

Графика

●●●●●●●●●● 9.0

Звук и музыка

●●●●●●●●●● 8.0

Интерфейс и управление

●●●●●●●●●● 8.0

Новизна

●●●●●●●●●● 8.0

Рейтинг "Мани" 9.0

Матвей Кумби
cumbi@igromania.ru

Робин Гуд

ЛЕГЕНДЫ ШЕРВУДА

(Robin Hood: The Legend of Sherwood)

Иногда получается, что некоторые игры выглядят вовсе не так, как им положено "по рангу". Их учат развивать старые традиции и чтить потребителя, а они сбегают с уроков по рыночному маркетингу, курят в туалете и стреляют из рогаток по стеклам. Им приказывают укреплять фундамент замка старого жанра, они же уносятся со строительных работ, чтобы вылепить из старого цемента что-то новое. Им грозятся тенями достойных отцов, а они в ответ посылают всех к недостойной матери...

И все же, несмотря на строптивый характер, наследственность ощущается — иногда вопреки желаниям наследника. Призрак *Desperados* кружит над зелеными ноттингемскими полями с дьявольским хохотом, сваливает с ног конных всадников и ухмыляется глазами Джона Купера из стартового меню. За густым покровом Шервудского леса спряталось совсем не та игра, которую мы ждали последний год. Вместо очередного клона *понятно-чего* на свет появился *Robin Hood: The Legend of Sherwood*. Принц воров, спрайтовой графики и *Commandos*-образного геймплея.

И скрываются до срока даже рыцари в лесах

Robin Hood: The Legend of Sherwood по всем понятиям должен был быть типичной крепенькой игрой, о которой заранее знали — "как оно играется", "как оно выглядит" и "какое от всего этого получаешь удовольствие". Принцип — военно-морские *Commandos*, графический движок — ковбойско-вестернские *Desperados* (единственный, кстати говоря, *Commandos*-клон в мире), сюжет — легенды и мифы о славном парне Робине Гуде. Игра находилась в разработке ровно год, и за это время обросла таким чудовищным количеством деталей и нововведений, что под ее описание впору придумывать новый жанр. Нет штампам, традициям и условностям! Даже в шахматах можно изменить правила, если начать бросаться фигурами в хитрую рожу противника.

История "первого английского террориста", сэра Робина Локсли, за свой дикий степной нрав получившего прозвище "Гуд" (не от "good",



▲ Знаменитый стрелковый турнир. Через мгновение появится Робин — и тогда начнется массовая резня.

Жанр:	Тактическая стратегия
Издатель:	Wanadoo/Strategy First
Разработчик:	Spellbound Studios
Издатель в России:	Новый Диск
Локализация:	Новый Диск
Похожесть:	<i>Desperados</i> , <i>Commandos</i>
Необходимо:	CPU 266MHz, 64Mb, Riva TNT-2
Желательно:	CPU 800MHz, 128Mb, GeForce 2
Мультиплеер:	Нет
Сайт игры:	www.robinhood-game.com

как думают некоторые, а от "hood", что в понятиях тогдашнего английского языка трактовалось не иначе как "жестокий"), в исполнении *Spellbound* превратилась в захватский средневековый боевик, по сравнению с которым даже голливудский "Робин Гуд — принц воров" — сопливая детская сказка. Ну действительно, где вы еще увидите миротворца отца Тука, который со словами "да упокой Господь твою душу, сын мой" разносит вражьи черепа кованой булавой, — или леди Мэриен, сцепившуюся в сабельном бою с десятком королевских стражей?

Но в целом — все по старинному сюжету. Король Ричард (тот самый, Львиное Сердце) томится в сарацинском плену, его хитрый братец узурпирует корону, шериф ноттингемский обижает крестьян, а Робин Гуд совершает террористические вылазки и очищает в лесу инкассаторские кортежи. Миссии представляют собой своеобразный путеводитель "по робингудовским местам". Дом на дереве, засада в зеленой чаще, турнир лучших стрелков королевства, несостоявшаяся женитьба на Мэриен, взятие княжеского замка, освобождение из латунной клетки богослова, пьяницы и дебошира отца Тука — и так далее и тому подобное.

Неожиданный поворот событий

На марше великолепная шестерка главных персонажей: сам Робин, леди Мэриен, бродяга Стэтли, долго-

вязый Малыш Джон, Уилл Скарлет и главный комик всей компании отец Тук; все как в старые добрые времена. Не нужно ходить к бабке, чтобы за всеми средневековыми атрибутами *The Legend of Sherwood* различить прямые аналогии. Вот Робин, великолепный стрелок, одним лихим хуком вырубаящий противника, — вылитый Джон Купер. Удивительный силач Малыш Джон — мексиканец Санчес. Стэтли, специалист по метанию тухлых яблок и вязанию вражеских конечностей тугой веревкой, — негр Сэм. Мэриен — удивительная помещица мисс О'Хары и дока Маккоя. Ну, а отец Тук, вечно поддтая аналогия маленькой китайской девочки, разбрасывается осиными гнездами и приманивает недругов флягой доброй английской медовухи.

Поначалу кажется, что каноны жанра соблюдены, и длинные уши *Desperados* благородно выглядывают из всех нужных мест. Мы начинаем в гордом одиночестве, лихо скачем по крышам, вырубая противника метким апперкотом, ведем прицельную стрельбу из лука, постепенно завоевываем доверие новых друзей и читаем истлевшие свитки, которые заключают в себе крупницы сюжета. Когда сознание настраивается на философский лад, а руки начинают рефлекторно запоминать расположение и комбинации горячих клавиш, история забрасывает наших героев в дебри Шервудского леса и... И дальше все. Медитативный геймплей моментально



▲ Подходы к церкви тщательно охраняются.
Жаль, что в одиннадцатом веке еще не изобрели динамит...



▲ Люди шерифа угодили в засаду.
Сейчас начнется экспроприация несправедливо нажитого имущества.

заканчивается, а у всех адептов старых добрых Commandos начинается непреодолимый ступор.

Авторы совершили настоящее жанровое святотатство, водворив в игру институт "юнитов". Помимо Робина, Малыша Джона и всех прочих, в Robin Hood имеют место быть огромные толпы одичалых "лесных братьев". Каждый из них сражается на поле боя плечом к плечу с главными героями и обладает характерными умениями. Кто-то носит в заплечном мешке лечебные травяные настойки, кто-то вяжет оглушенных и перетаскивает трупы, а кто-то метко стреляет из лука или по-разбойничьи свистит, привлекая внимание сонных патрулей.

Подвох заключается в том, что превратить игру в брутальную RTS для "выдели всех рамочкой и брось в самое пекло" все-таки не получится — число лесных оперативников на каждом задании ограничивается максимум пятью человеками. Зачем же тогда понадобилась лесная братия? Все далеко не так просто. После каждой миссии к банде Робина

присоединяются все новые и новые озверелые крестьяне, но на миссии по-прежнему выходят всего лишь три-четыре "оперативника". Так что спустя несколько часов нашему заросшему крестьянскому воинству становится элементарно тесно в трех сосенках Шервудского леса. Куда девать эту крикливую прожорливую ватагу? Да элементарно — отправлять на штурм замков!..

Прощайте, скалистые горы

А также — прощайте, условности! До свидания, прямая линия сюжета! Мы вовсе не будем скучать без вас — упокойтесь с миром. Вместо того, чтобы уныло тащить состав из тридцати миссий по заросшей бурьяном железной дороге сюжета, игра то и дело подкидывает приятные сюрпризы. Есть одна глобальная цель — собрать сто тысяч золотых для уплаты выкупа сарацинам и освобождения короля Ричарда. А уж каким образом вы будете осуществлять все предприятие — вопрос двадцать пятый. Полная нелиней-

ность, винегрет из сюжетных, обязательных, случайных, бонусных и генерируемых прямо на ходу миссий, которые удивительным образом складываются в некое единое целое.

С нашей базы в тиши вековых шервудских вязов мы получаем доступ к глобальной карте княжества. Выбор огромен — исполняя очередную прихоть сюжета, отправиться в город, пробираться по темным подворотням и, заглядывая в окна, подслушивать важные разговоры — либо же выйти на большую дорогу. Три контрольных точки в лесу, в каждой из которых может возникнуть инкассаторский кортеж с повозками, груженными золотом, — или же предприимчивый купец, возвращающийся с рынка. Крестьяне, освобожденные из колонны военных преступников, с удовольствием примкнут к лесной братии, оглушенные, но не зарезанные казначеи разнесут по Ноттингему весть о неслыханной доброте Робина, старушка расскажет соседям об удивительной милости сэра Локсли, нищий поделится крупницей ценных сведений — и так далее и так далее.

В The Legend of Sherwood предстоит вести отчаянную борьбу за чистоту собственной репутации, и в качестве бесплатного бонуса собирать под свой разбойничий флаг все новых и новых последователей. Пока вы грабите экипажи или промышленяете воровством в барских усадьбах, ваши верные друзья сидят на базе и занимаются... производством. Еще одна неслыханная вещь для игры, выросшей из Commandos. Стрелы не валяются на дороге, а вытаскиваются в мастерской у старого дуба, лекарственные травы собираются в лесу, увесистые камушки для оглушения нерасторопных врагов в изобилии раскиданы возле ручья, а рыбацкие сети для опутывания сонных стражей плетутся в домике на дереве. Пряма-таки натуральное хозяйство!

Игра пропагандирует свободу выбора буквально во всем. Не хотите брать укрепленный замок отрядом из пяти человек — попробуйте заплатить, позвенеть монетой и привлечь княжескую подмогу. Ленитесь участвовать в глобальных военных операциях — можете отобрать взвод самых отъявленных негодяев из лесной братии и направить их добровольцами на фронт борьбы с узурпатором престола. В наиболее запущенных случаях можно даже перехватывать отдельные отряды противника на подступах к замкам и жестоко вырезать, заманивая в подготовленные ловушки. Слишком много вольностей в пределах одной игры. Слишком много...

Семерых одним ударом

Пока одна половина партизанского отряда добывает "ресурсы" и заботится о хлебе насущном, вторая обычно идет упражняться в военном деле. Еще один удар по основам основ — отныне у каждого игрового персонажа, помимо стандартных "умений", имеются "скиллы" в обращении с тем или иным оружием. Если там единичка — наш герой не знает, с какой стороны братья за булавку, если пять — от одного удара враги разлетаются, как подрезанные серпом колосья.

Еще одно из базовых нововведений — система боя, которая совершенно не соответствует "стратегическому духу" Desperados или Commandos, но отлично работает в зеленом мире Робина. Видите ли, в одна тысяча мохнотом году, когда и происходят эти события, мистер Кольт еще не уравнил всех в правах, а посему — владение мечом оттесняет все прочие умения на необозримо дальний план.

Система фехтования заставляет вспомнить... Black & White и Die by the Sword. Удивлены? Вот подробности. Схлестнувшись с врагом в ближнем бою, ваш персонаж в меру



▲ На торговых улицах Йорка кипит жизнь.
Четыре подозрительных фигуры слева — наши террористы.

Money: £12845
Clover: 10



▲ Если вы напряжете зрение, то, быть может, различите красную мантию короля. Последняя битва!

своих способностей парирует встречные удары и лишь изредка совершает коварные выпады. Но стоит вам взять управление в свои руки, как бой моментально преобразуется — рисуя курсором направления ударов, вы тем самым задаете тактику сражения. Два витка вправо — удар, удар, быстрое движение вперед — вот вам туше. Очерченная в воздухе окружность — круговой взмах мечом, и недруги, только что наседавшие со всех сторон, уже отсыплют на сырой земле.

Когда вместо хлипких копейщиков и алебардистов на арену выходят закованные в стальные латы рыцари — система фехтования выходит на первое место, оттесняя все прочие тактические умения. Прыжок, клик-щелк: Робин перелетает со стола на стол, со скоростью Питера Пэна кружит по узкому залу и скачет по занавескам — удар, еще удар, блок... Мышка резко уходит

вперед — противник сбит с ног, в этот момент — два коротких движения влево-вправо, и меч уже нарежет шерифского прихвостня тонкими бутербродными ломтиками. Просто и поистине гениально.

Впрочем, массовой бездумной резни все равно не будет. Озарение приходит не сразу, но иногда, во время затянувшегося боя, когда наши ребята отбиваются от превосходящих сил противника, будет очень нелишним включить воображение — и кого-то успокоить булыжником по черепу, а кому-то пустить стрелу в затылок... Не слишком благородно? Ну так и мы давно перестали быть рыцарями.

Пейзаж под микроскопом

Если взять Desperados за точку отсчета, можно сказать, что графика претерпела лишь количественные изменения — говоря человечес-

кими словами, попросту всего стало больше. Больше цвета, больше деталей, и главное — больше старания. Если Desperados могли похвастаться скрупулезной прорисовкой ландшафтов до мельчайшей детали, то в Robin Hood художники Spellbound превзошли самих себя. Каждый придорожный камушек, каждая веточка на иссохшем дереве, каждый булыжник в кирпичной замковой кладке отрисован с чрезвычайным тщанием. Каждая из двадцати пяти свечей в подвесной люстре светит на свой лад, в болотце размером пять на пять метров не найти ни одной одинаковой кувшинки — а уж об отражении стен замка в мутноватой воде рва или искрящемся на порогах прозрачном ручье можно слагать стихи.

Убранство барского стола поражает обилием разномастных тарелок и фаянсовых подносов, в жаровне монастырской трапезной подрумянивается на вертеле бычок, дворцовые вымпелы лениво шевелятся на ветру, а посреди торговой площади зеленеет подернутая ранним льдом лужа. Каждый без исключения экран Robin Hood хочется с микроскопом в руках облазить сантиметр за сантиметром. Любуясь неровностями булыжной кладки, зияющими дырами в соломе на крестьянских хибарах, закопченными стенами княжеских подземелий и следами от колес телеги в придорожной грязи. А как выглядит Ноттингем туманным утром! А Йорк, да-да, Йорк темной ночью! А знакомая до слез шервудская дорога ясным днем, вы видели?!..

Все игровые карты по размерам в два-три раза превосходят виденное в Desperados и Commandos вместе взятых — а это означает сотни, тысячи, миллионы различных деталей. Без лишнего преувеличения

можно констатировать: авторы достигли совершенного художественного абсолюта, и дальнейшая эволюция плоской ландшафтной графики попросту невозможна. Человеческий глаз элементарно не в состоянии заметить большее количество деталей на квадратный сантиметр. Чепчики в воздух! Наконец-то хоть в чем-то в индустрии достигнут предел.

Славный парень Робин Гуд

Robin Hood можно воспринимать по-разному и, в зависимости от личных предпочтений, играть как вздумается. Поклонники Commandos наверняка будут прятаться в тени, приманивать охрану молодецким свистом, аккуратно зачищать местность оглушая недругов со спины, связывая руки и забрасывая в самый темный угол. Любители бесшабашных ристалищ без стратегии и тактики побегут дружной толпой на приступ и, невзирая на потери в личном составе, потопят противника в море пиксельной крови... Приверженцы "рэтбообразного" геймплея отправятся на миссию в одиночку, будут медленно ползать по увитым плющом стенам, аккуратно душить заснувших на посту стражей и со звериным рыком резать глотки одиночим патрульным.

Подобные метаморфозы, увы, крайне редки в компьютерно-игровой индустрии, и Robin Hood впору заносить в специальную Красную книгу — в раздел "Новых игр на старой основе". Это игра тысячи вариантов и двух тысяч различных возможностей. Стильное, красивое и очень неглупое времяпровождение на пару ближайших уикендов... Кроме того, это первая в мире "настоящая тактическая стратегия", которая оканчивается не на "-dos". ■

Дождались?

Долгожданная эволюция Commandos-образных игр в сторону объединения жанров.

85% Оправданность ожиданий

Геймплей

●●●●●●●●●● 9.0

Графика

●●●●●●●●●● 8.0

Звук и музыка

●●●●●●●●●● 7.0

Интерфейс и управление

●●●●●●●●●● 7.0

Новизна

●●●●●●●●●● 8.0

Рейтинг "Манчи" 8.5



▲ Под покровом тумана Малыш Джон проводит операцию по зачистке местности.

ЛЮБОВЬ

ТЩЕСЛАВИЕ

СОБЛАЗН

ДЕЛО



ПАРТНЕРЫ

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону:
(095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону:
(095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве -
бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону:
(095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.



Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".
© 2002 Monte Cristo Multimedia. Monte Cristo Multimedia and its logo are trademarks or registered trademarks of Monte Cristo Multimedia. All other trademarks and logos are property of their respective owners. All rights reserved.

Тимур Хорев
teemon@igromania.ru

SOLDIERS of ANARCHY

(Солдаты Анархии)

На протяжении многих лет писатели, режиссеры и просто мрачные личности пугали простых людей жуткими катастрофами и несчастьями, раз за разом придумывая сказки на тему: "Всем пришел кирдык, а потом..." Постапокалиптическая планета, жалкие остатки человечества, скатившиеся к варварству, — какой здесь открывается простор для фантазии! Отметиться в модном жанре — для многих дело чести, а для кого-то — единственный способ растормозить фантазию.

Вот и эти туда же...

Как все ужасно! А мы тут пьем...

В 2004 году человечество неожиданно оказалось на грани исчезновения. Но виной тому была не атомная война и не глобальное потепление. В роли бледного всадника выступил смертельный вирус, вызывающий "синдром спонтанного вырождения генома"; за считанные дни он превращал человека в бесформенные куски плоти.

Когда в крупных городах мира появились первые заболевшие, никто поначалу не сообразил, какая опасность угрожает цивилизации. А потом наступил хаос. Карантины, войска, насилие, беспредел; агония человечества. Французское правительство дошло до того, что применило против зараженного района Парижа тактический ядерный заряд.

Но все оказалось тщетно. Заразу было не остановить, и цивилизация рухнула буквально в одночасье. Лишь жалкой горстке русских военных и американских гостей (приехавших на российскую военную базу за опытом) удалось закрыться в бункере и взорвать все подходы к нему.

Не прошло и десяти лет, как солдаты, уставшая от тушенки, решила вылезти наружу. И что же они там увидели? Да ничего особенного. Всего лишь волков, медведей и наспех сколоченные банды, разъезжающие по русским просторам на танках и бронемашинах.

Хорошо в деревне летом

Прежде всего, стоит сказать доброе слово о местности, где разворачиваются драматические события. Кто-то из разработчиков *Soldiers of Anarchy* явно помешан на русских деревнях. Пожалуй, еще ни в одной западной игре я не видел такого подробного и дотошного воспроизведения российской сельской глубинки. Воевать вы будете в таких местах, вид которых все время стимулирует могучее дежа вю. С самого начала игры вас окружает типичная природа средней полосы. Честное слово, как будто действие происходит где-нибудь под Самарой. Колхозы, огороды, глухие полустанки, хрущевские пятиэтажки, огороженные бетоном военные объекты — и дым отечества нам сладок и приятен. Зимой вы попадете на типичные заснеженные подмосковные поля, а в последних миссиях окажетесь в степях Малороссии.

Не упустили дотошные немцы и имена персонажей. В деревнях живут, как положено, Ивановы и Петровы, Степаны, Васьки и Наташи. И все же за всю игру мне не довелось встретить ни одной балалайки. За что — большое национальное спасибо.

Даже царящие кругом разруха и тлен смотрятся абсолютно естественно. И в самом деле — ну кто из нас не видел заброшенный коровник? Или вросший в землю осто́в "запорожца"? Или магазин с заколоченными окнами?

На этих щемящих сердце родных просторах нам и придется биться за место под солнцем.

Мне избы серые твои...

Игра позаимствовала массу идей и концепций у своих предшественниц (пусть даже и в других жанрах). Во время ее прохождения вы не раз вспомните серию *Fallout* с ее характерной атмосферой "жалкого существования". Занимаясь покупкой

Жанр:	Тактический экшен
Изготовитель:	Simon & Schuster Interactive
Разработчик:	Silver Style Entertainment
Изготовитель в России:	Руссобит-M
Похожесть:	Starship Troopers, Commandos
Необходимо:	CPU 600MHz, 128Mb, 16Mb Video
Желательно:	CPU 800MHz, 128Mb, 32Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сайт игры:	www.soldiers-of-anarchy.com



▲ Окно экипировки: полицейский бронежилет, аптечка, M16. Дэвид Ривз пока не слишком опытен, но это пройдет. Если будет жить, конечно.



▲ Красноголовые, охраняющие дачу босса, не имеют шансов против тяжелого БТР.



▲ Ну теперь вы верите, что это — наша Родина?

и "тюнингом" боевой техники между миссиями, вы наверняка захотите сравнить Soldiers of Anarchy со знаменитым X-Com. Геймплей же напоминает что-то среднее между Commandos, Flashpoint и Starship Troopers. А если говорить прямо, то перед нами обычный реалтаймовый тактический боевик, вид сверху. Небольшие ролевые элементы (развитие персонажей в определенном направлении) и возможность настраивать технику между миссиями не меняют сути дела. Концепция довольно проста — одни маленькие человечки дерутся с другими маленькими человечками, применяя машины, танки, вертолеты и, в особых случаях, истребители. Вся техника в игре соответствует реально существующей. То есть вроде как реализм.

Но у игры есть и кое-что уникальное. Это, как ни странно, графика. Взгляните на эти леса — деревья хоть и топорные, но выглядят очень естественно, особенно издали. Закат радует глаз, хотя и представляет собой статичную картинку. В зимних миссиях снежинки, неторопливо кружась, падают с неба. Заброшенные города навевают мысли о не вышедшем еще "Сталкере". Не подкачала и техника. В этой игре каждый танк — это настоящий танк, "Хаммер" — настоящий "Хаммер", а маленький зеленый ящик с патронами — настоящий ма-

ленький зеленый ящик с патронами. БТРы солидно ворочают дулами, а солдаты вполне натурально садятся в машины, хлопая дверями и люками.

Ваши подчиненные, правда, некрасивы и напоминают грубо выструганных из дерева муравьев. Впечатление усиливается, когда обнаруживаешь, что камера наотрез отказывается подлетать к ним ближе, чем на двадцать метров. В таких условиях различить своих и чужих в горячке боя было бы тяжело, если б не зеленые береты у наших коммандос и красные у супостатов.

Ежики идут в атаку

На протяжении доброй дюжины миссий вы будете делить с бандитами зоны влияния, а затем (когда все зоны уже поделены в вашу пользу, а солдаты начали скучать) предстоит расследовать дело о загадочном вирусе, найти виновника произошедшей десяти лет назад катастрофы и хорошенько надрать ему филейные части.

На каждую миссию можно отправить до десяти бойцов. Технику для них надо выменивать между миссиями или мягко, но вежливо отнимать в бою у врагов, отстреливая экипаж снайперской винтовкой. Впрочем, меняться разрешено не только танками и броневидами. Любое ненужное вам в данный момент

барахло вы сможете махнуть у местных сталкеров на нужное. Денег тут нет — анархия, сами понимаете.

К концу игры у вас может накопиться приличное количество техники — от мотоцикла и "уазика" до взвода танков и эскадрильи самолетов. Впрочем, поклонникам Westwood не стоит обольщаться насчет танковых рашей: одна-две мины или удачно пущенные врагом ракеты — и нет Бобики. А если учесть еще многократное численное превосходство врага, то становится ясно, что уже с самых первых уровней придется решать серьезные проблемы. Применяйте тактику, размышляйте над тем, что делать с базуккой, которую подобрали на трупе бандита десять минут назад, пробирайтесь во вражеский стан окольными путями, забрасывайте гадов гранатами через забор, аккуратно снимайте охрану, творите, выдумывайте, дерзайте.

На вашей стороне удивительно демократичная физика игры — любой предмет можно уничтожить. Несколько попаданий в топливное хранилище — и вам обеспечен большой бадабум, перекидывающийся на соседние дома. Гранатой по забору — рухнул. Постреляли в дерево — свалили. Постреляли в бревно — взорвалось. Ой, чего это оно? Разработчики явно перестарались с пиротехникой. Взрывается в игре практически все, хотя признаюсь — красиво, особенно когда дом после попадания шальной ракеты со взрывом рассыпается по полигонам.

А вот со своими солдатами вы намучаетесь. Искусственный интеллект (как ваших, так и "ихних") сработан чем-то, что у нормального человека просто не может расти от плеч! Конечно, слепых и тупых врагов, во всем опирающихся на палочки скрипта, объегоривать гораздо проще, чем зрячих и умных. Но представьте себе ситуацию, когда после команды "атаковать врага" ваш солдат стоит себе и нюхает в поле цветочки или прогулочным шагом отправляется в сторону тыла... Вот и я о том же. Когда же вы пытаетесь сдвинуть с места машину или танк, то компьютер начинает так скрипеть извилинами, что это чуть ли не в колонках слышно. Ура — после долгих секунд раздумья юнит отправится в долгий и извилистый путь. Для местного AI нет прямых дорог. "Здесь, в Зоне, прямой путь не всегда самый короткий", да?

Геймплей могла бы здорово улучшить управляемая пауза, которая хоть немного подружила бы игру с походным режимом, а нас — примирила с отвратным ориентированием. Очень жаль, но ее нет.

Не обошлось и без вездесущих ролевых элементов. Особо отличившиеся в бою солдаты получают звания и специализации по выбору — взрывчатка, снайперское оружие, медицина, разведка... Боец, отхвативший бонус к саперному делу, с

большой вероятностью успешно разминирует важный проход. Вот только искать нужного для дела "муравья" на поле боя тяжело — все одинаковые. А проворонить гибель прокачанного солдата — легче легкого.

Грузите деготь бочками

Несмотря на сверхпримитивные модели солдат, игра способна заставить копать даже самый современный компьютер — достаточно врубить все настройки качества на максимум и ввязаться в долгий тяжелый бой. Ой, упало! Бывает. Но беда даже не в этом — кого ныне удивишь припадками вылета в Windows. Нет, настоящая цена за эти красоты — вероятность возникновения неприятных и плохо поддающихся лечению глюков с кривыми текстурами и разъезжающимися полигонами. Особенно этому подвержены системы с видеокартами GeForce2 и 3. Причина неизвестна, противоядие не создано, разработчики хранят торжественное молчание. Становится ясно, что тестировали игру при разработке явно недостаточно. Хотели сэкономить? Сэкономили на нас. Будем ждать патча.

К сожалению, несмотря на огромный потенциал геймплея, графического движка и сюжета, на данном этапе проблем у Soldiers of Anarchy хватает с избытком. Жаль, что такая красотища — потенциальный хит — оказалась омрачена глючным AI и проблемами совместимости. Но если вы не боитесь трудностей с управлением и хотите вволю покатайтесь на танках среди родных сел и городов, отстреливая недоброжелателей в городах и оленей в лесах — вперед. Анархия — мать порядка и все такое прочее. ■

Дождались?

Жестоко взбитый коктейль из тактических стратегий прошлого. Если соскучились, можно злотно — безумного кайфа не ощутите, но и не подавитесь.

70% Оправданность ожиданий

Геймплей	7.0
Графика	8.0
Звук и музыка	8.0
Интерфейс и управление	5.0
Новизна	5.0

Рейтинг "Маньяков" **7.5**



▲ Один из первых наших воздушных юнитов. Слабоват, конечно, но на безрыбье сойдет за крокодила.

Псмит (psmith@igromania.ru)

ГАРРИ ПОТТЕР

и тайная комната

(Harry Potter and the Chamber of Secrets)

Вы уж простите, но я буду писать в основном для тех, кто относится к Гарри Поттеру хорошо. Тем, кто видит в книгах Джоан Роулинг проявление буржуйской масс-культуры и происки глобалистов, мне сообщить об этой игре нечего. К их услугам всегда остаются Петяка, Штырлиц и многие другие.

В двух словах

Если заглянуть в суть дела, то игра весьма проста. Мы двигаемся от одной мультяшки к другой, в промежутках выполняя всевозможные аркадные задания. Думать особенно не о чем: выбор заклинания Гарри осуществляет без нашей помощи, мы всего лишь наводим мышь на цель и "спускаем курок". Прыжки, увертки, магия — не слишком богатый набор. В промежутках между заданиями — "апгрейд" на приобретенные в странствиях... конфетки "Берти Боттс". В общем, примерно так же, как и в первой части.

Для успешной продажи игры вполне достаточно одних только физиономий любимых героев. Сегодня с Гарри Поттером можно продать все, что угодно — от тетрадок до уродливых пластмассовых кукол. Что поделаешь — коммерческий успех. Будь "Илиада" написана пару

лет назад, сегодня я, возможно, купил бы в магазине яблоч с наклеенным портретом Париса и Елены...

Но, к счастью, разработчики не ограничились копированием своей предыдущей игры. Их все-таки заботит, чтобы играть было интересно...

Между первой и второй

Harry Potter and the Sorcerer's Stone вызвал немало нареканий. Вполне справедливых. Тут и скучные, туповатые матчи по квиддичу, и неудобный интерфейс, и странноватый сюжет. И много-много претензий от фанатов книги или фильма в том смысле, что "не так все это было, совсем не так".

Начнем с последних. Тут разработчикам пришлось взяться за дело всерьез: разозленные фанаты — страшная сила. Теперь Гарри уже не ставит сам себе оценки. Конечно, конфеты в качестве "валюты" и прочие подобные находки остались, но их стало куда меньше. Если принять без содрогания то, что из всех сундуков выпадают конфеты, а шоколадные лягушки скачут по полу и восстанавливают здоровье, то все остальное почти не шокирует... Впрочем, хитом сезона остается "магазин", где можно приобрести



Жанр:	Arcade/Adventure
Издатель:	Electronic Arts
Разработчик:	Electronic Arts
Издатель в России:	Софт Клаб
Локализация:	Софт Клаб
Похожесть:	Harry Potter and the Sorcerer's Stone
Необходимо:	CPU 300MHz, 128Mb, 16Mb Video
Желательно:	CPU 800MHz, 32Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Количество CD:	Один
Сайт игры:	http://harrypotter.ea.com

улучшенное снаряжение для квиддича. Угадайте, кто здесь торгует новейшей сверхдорогой метлой "Нimbus-2001"? Подсказка: у кого ни за что не нашлось бы денег на такое приобретение? Правильно, братья Уизли. Зная их натуру, я бы ни за что не купил у них метлу. А вы?

В сюжете нашлось достойное место урокам. В книге именно занятия отнимают у Гарри львиную долю сил, да и по увлекательности они вполне сравнимы с прочими приключениями (хотя по-настоящему интересные уроки начинаются только в следующей книге). Но в прошлой части игры уроков почти не обнаружилось. По-моему, с ними стало лучше... Для этого даже при-

шлось снабдить преподавателя защиты от темных искусств, профессора Локонса, толикой мозгов.

Конечно, называть "Гарри Поттера" сложной игрой язык не повернется, но выиграть матч по квиддичу стало куда труднее, чем в прошлой части игры. И, что характерно, это необязательно для сюжета: проигранный матч не принесет наград и призовых очков Гриффиндору, но игра продолжится.

Довольно существенно сказывается на игре качество метлы и прочего снаряжения (да, есть еще и "прочее"). Скорость и управляемость нашего "болида" первое время намного хуже, чем у конкурентов, особенно у главных — слизеринцев.



▲ Вероятно, во всех частях "Гарри Поттера" будет приставочная система сейвов — через такие вот книжки.



▲ Исторический кадр для "Ежедневного пророка": Локонс и Гарри.



▲ Кто соберет сорок карточек с волшебниками, того пропустят в тайную комнату. Но не ту, где василиск, а ту, где призы.

В общем и в целом, задания разнообразны, но просты. Однако приятных ощущений это, как мне кажется, не убавит. Переходы от урока заклятий — к обезглавливанию сада, от дуэльного клуба — к борьбе с гигантским пауком или к квиддичу заскучать не дадут. Правда, небольшая странность: если в задании на время (учебном, в рамках урока) отведенный лимит истекает, нас не выводят из соответствующего лабиринта, а ждут, когда мы честно пройдем его до конца. Не очень понятно, зачем такое понадобилось. А также жаль, что часть заданий требует присутствия Гарри лишь формально: подойти к столу — взять предмет — подойти ко второму столу. Особенно странно выглядит, когда на занятиях профессора Снегга Гарри приходится напрягаться меньше, чем где бы то ни было.

А еще Гриффиндор теперь может проиграть соревнование между факультетами. Что радует.

Красота спасет!

Что превосходно безо всяких оговорок — так это графика. Игра вполне может служить полноценным интерактивным мультфильмом. Персонажи, на мой непросвещенный взгляд, удалась не хуже, чем в самом исходном фильме. Они, кстати, вовсе

не копируют фильм один к одному, и в чем-то, возможно, даже лучше соответствуют книге. Если честно, многие играют только затем, чтобы погулять по Хогвартсу: он сделан великолепно, и, несмотря на маячащую перед нами постоянно спину Гарри, создается полный эффект присутствия. Узнаваемо все или почти все. Разве что можно было бы посоветовать внести более яркие черты в некоторые лица: все ж таки модель — не фотография, и лицо надо бы делать чуть-чуть более утрированно, а то недолго и начать путать кучу мальчишек в одинаковых мантиях. Конечно, для игры это не смертельно, но можно чуть-чуть пометать?

Анимация, на первый взгляд, непритязательна, но взгляните получше в мультики. Какие жесты... Чего стоит, например, ехидное сочувствие, выражаемое старшим Малфоем Джинни Уизли...

О движке достаточно сказать, что он происходит от Unreal Tournament. Системные требования — не самые аскетические, но и далеко не смертельные, а действие на экране между тем выглядит великолепно. Конечно, здесь акцент сделан не на эффектах, а на пейзажах и героях. Мультвставки "сняты" на том же движке, никакого разрыва между иг-

ровым действием и роликом нет — только экран сужается, и внизу возникают субтитры.

Звуковое оформление по качеству соответствует графическому. Ни разу за все время игры (и даже за то время, когда при мне играли другие) не захотелось прикрутить колонки — а это, в общем, главное.

Реплики по большей части взяты из книги. Но поклонники Роулинг могут найти в игре несколько новых строк любимого писателя. Утверждается, что Роулинг подготовила для игры... тексты коллекционных карточек с волшебниками.

Попытка объективности

А теперь постараюсь отвлечься от положительных качеств игры и от всей души за что-нибудь ее обругать.

Во-первых, она достаточно короткая. Конечно, длиннее фильма, но все же...

Во-вторых, она, как я уже упоминал, слишком простая. Можно было бы и усложнить немножко. Переход от обучающей части к основной игре — такой плавный, что его можно и не заметить. Авторы воспользовались еще одним преимуществом сюжета, связанного с уроками: учителя ненавязчиво объясняют, как сделать то или иное задание... Стоп, стоп, я, кажется, опять взял на себя роль адвоката. Честное слово, я бы не огорчился, если бы мне дали хотя бы самостоятельно выбирать заклинания. Да, тогда игра не подошла бы пятилетнему ребенку, но ведь "Гарри Поттера" читают и в несколько более солидном возрасте, правда? Может, сделали бы хоть альтернативную версию... С маркировкой "Детям старше 10 лет"...

То есть "Гарри Поттер" — детская игра?

Да, но в хорошем смысле слова. Детям играть интересно. Женщинам — тоже. Но и я с легким сердцем оторвал несколько драгоценных часов у

Из отзывов об игре в Интернете:

"Жду не дожусь четвертой части: мечтаю о дуэли с Волан-де-Мортом. Вот чего я хочу от игры!"

"Все прекрасно, но почему не дают управлять фордиком?"

"После здешних крабов соплохвосты Хагрида должны показаться милыми, ручными зверюшками!"

"А где конкуренты, которые будут выполнять те же задания?"

"Совсем неплохо. Хотя я НЕ-НАВИЖУ Роулинг!"

Hearts of Iron и Arx Fatalis ради старины Гарри, и вовсе не потому, что нужно было написать этот обзор...

Что пожелать третьей части?

Что третья часть непременно будет — понятно даже домовому эльфу. Она предоставляет много возможностей, например, в отношении уроков профессора Люпина — борьба с монстрами, как-никак. Наверное, будет любопытна заключительная сцена — со спасением Сириуса Блэка от дементоров.

Я понимаю, что этого, наверное, не будет, но я бы пожелал возможности выбора заклинаний по ходу дела. Тогда в графе "геймплей" стояла бы твердая девятка. Почему-то мне кажется, что такая возможность не помешает детям справиться с игрой, а взрослым станет куда приятнее. Черт возьми, ведь издают же книги Роулинг специально для стеснительных взрослых в неярких обложках!

Интересно, в какой коробке будет продаваться локализованная версия игры от "Софт Клуба"? ■

Дождались?

Это веселая и разнообразная аркада, которая и без обаятельного Гарри могла бы нас изрядно развлечь. Но все же ценители книг Джоан Роулинг и фильмов по ним порадуются куда больше остальных.

90% **Оправданность ожиданий**

Геймплей	●●●●●●●●●● 8.0
Графика	●●●●●●●●●● 8.0
Звук и музыка	●●●●●●●●●● 8.0
Интерфейс и управление	●●●●●●●●●● 7.0
Новизна	●●●●●●●●●● 6.0

Рейтинг "Манин" 8.0



▲ Аргус Филч украсил бы собой любой некрополь

ШТОРМ

Солдаты Неба

Хорошо быть инструктором! Знай гоняй себе зеленых новичков по голубым просторам рокадского неба да прикрикивай на них по делу и без. На земле же этих зеленкиных можно еще и сверхурочным нарядом на кухню одарить. Или высмеять перед всем гарнизоном. И ведь не обижаются! Скорее наоборот — уважают. Все по правилам: "Майор Скотт! Разрешите обратиться, майор Скотт?!". И не откажешь, и привязаться-то не к чему — рука у виска, плечи расправлены, аж кости хрустят. Форма безупречна, стрелочки на брюках — что автомагистрали на Рокаде. Ладно уж, обращайтесь. "А станем ли мы хорошими пилотами, майор Скотт? Такими, как вы?" Да станете-станете — куда денетесь. Вот только не мешайте мне уединяться со спиртосодержащей жидкостью. Давайте я вам лучше работу подыщу.

Эх, хорошо быть инструктором... Но только не тогда, когда вокруг идет война. Когда на фронт брошены все силы. Когда каждый день оттуда привозят парней, которые перестали быть солдатами неба. А ты — сидишь на базе. Даже восемнадцатилетние юнцы из звена "Альфа", и те уже успели нарисовать первых велианцев на бортах. А твой рапорт о переводе уже черт знает сколько дней гуляет от одного золотопогонника к другому...

Эй, медицина! Дай спирту — прыщик прижечь. На ватку, да. Больше лей — ты же знаешь, какая у меня ватка.

А мы пойдём на север

Не стоит думать, что сюжет "Солдат неба" расскажет нам продолжение истории первого "Шторма". Нет — когда бойцы звена "Альфа", сотрясая радиоэфир истеричными криками, уходили по каньону к спасительным батареям ПВО, где-то недалеко к взлету готовилось звено "Фокстрот". Лидером звена был переведенный в боевые части май-

ор Джейсон Скотт — опытный и хладнокровный воин, один из лучших пилотов Федерации.

Именно из глаз майора Скотта нам предлагают еще раз взглянуть на рокадский конфликт. Его путь начинается в тяжелое время — когда силы Федерации цепляются за последние свои базы и судьба Рокады кажется уже predetermined. Но постепенно, в том числе и благодаря действиям звена "Фокстрот", ситуация начнет выправляться. Доблестные войска Федерации под одобрительные возгласы командиров-отцов добьются первых побед и перейдут в контрнаступление. Усеивая просторы некогда мирной планеты обломками военной техники и оставляя позади сожженные здания, они устремятся к арктическому континенту — туда, где, по данным разведки, находятся основные силы велианцев.

Тут — подкрасим, там — подмажем

Ветеранов "Шторма", усевшихся за аддон, ожидает приятное дежавю. Да, это старый добрый "Шторм" — игру узнаешь с первого взгляда. С другой стороны — новая повесть о воздушных боях откроет нам немало сюрпризов.

Начнем с того, что нас повысили в звании — аккуратно до майора. А майор в ВВС Федерации — личность весьма уважаемая. В большинстве операций ему дают целое звено подчиненных. Правда, роль подчиненных в игре незначительна — скромные возможности управления звеном тут же искореняют крамольную мысль о каких-то тактических уловках. Да и слишком уж активны наши горе-ведомые — обычно, начав миссию в составе звена из трех-четырех машин, заканчиваешь ее в гордом одиночестве. Еще одно преимущество от пребывания в майорской шкуре — это широкий выбор доступных летательных аппаратов и вооружения. Если в "Шторме" нам чаще всего приходилось ле-

Жанр:	Футуристический симулятор
Издатель:	Бука
Разработчик:	MAVIA
Похожесть:	Шторм
Необходимо:	CPU 450MHz, 128Mb, 32Mb Video
Желательно:	CPU 1GHz, 256Mb, GeForce 3
Количество CD:	Один
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сайт игры:	www.storm.ru



▲ Танкисты стараются не отставать от "летунов" — молотят наземные цели так, что аж щепки летят!

тать на тех костотрясах, которые с трудом отодрали от сердца щедрое командование, то теперь в большинстве миссий у майора есть возможность выбирать между несколькими боевыми машинами одного класса. Увы, но в "Солдат неба" напрямую перебрался вредный жучок из первой части — выбирать летательный аппарат можно только себе, ведомые же летают на том, что им прописали разработчики. А их выбор, прямо скажем, не всегда оптимален. В полете это создает некоторые неудобства — характеристики выбранного игроком истребителя могут значительно отличаться от характеристик машин остального звена, что вносит дополнительный сумбур в и без того хаотичные бои.

Конечно, аддон подарил нам несколько новых летательных аппаратов. Все они принадлежат к старым классам, но при этом обладают новыми возможностями. Например, легкий и незаметный для радаров ма-

лютка-разведчик идеален для рейдов в тылы врага (раньше, если помните для этого использовался обычный перехватчик), а тяжелый истребитель с четырьмя точками крепления ракет и автоматической турелью Люкса подойдет для охраны и сопровождения конвоев. Несколько подправлена летная модель. В основном изменения коснулись столкновений с препятствиями — теперь они наносят более значительный урон. Кроме того, теперь можно приземлиться на аэродром в ручном режиме.

Финальный сюрприз преподносит графика. Да, движок тот же самый, что и в первой части. Но насколько искусно его довели до ума! Местами, конечно же, почтенный возраст движка дает себя знать — например, текстуры на технике могли бы быть и детальнее — но в целом на фоне своих более молодых конкурентов "Солдаты неба" не выглядят графически устаревшими. Перерисовке подверглись практически

спецэффекты — теперь крылья истребителей расцвечены навигационными огнями, танки стали ездить с включенными фарами, а заряды зениток и тяжелых плазменных пушек красиво взрываются, достигая максимальной дальности выстрела. Намного более детальной стала поверхность Рокады — на ней, несмотря на военное время, прибавилось построек, появились леса и отдельно стоящие кусты. Кроме того, на пути иногда попадаются обломки техники — напоминание о предыдущих боях.

Хоть летайте, хоть пляшите, хоть скачите кувыркком

Несомненно, главной изюминкой "Солдат неба" являются миссии — сделаны они очень талантливо. Сходство между ними минимально — перед игроком каждый раз ставится новое задание. По команде начальства нам придется совершать рейды в глубокий тыл врага, вести разведку, патрулирование, уничтожать танковые колонны противника и даже заниматься наведением тактических ракет. Миссии детально проработаны и очень грамотно сбалансированы — непроходимых или труднопроходимых мест не существует, а кампания начинается с простых миссий и постепенно, по мере прохождения, усложняется. Единственное исключение — сверхтяжелые миссии. На них вызывают только добровольцев (а это значит, что от миссии можно отказаться без ущерба для дальнейшего прохождения), и в большинстве случаев эти добровольцы становятся смертниками.

Но главная отличительная черта местных миссий — режиссура. Практически всегда есть место неожиданному сюжетному повороту. Играя в "Солдат неба", никогда нельзя быть уверенным в том, что миссия выполнена. Любимое занятие местных командиров — менять задания каждые пять минут. Иногда это происходит в самом начале миссии, иногда в середине. А есть и моменты, когда игрока могут вызвать уже над самой

взлетно-посадочной полосой, куда он пытается приземлиться на своей израненной колымаге, и отправить уничтожать вражескую. Кроме подобных перетасовок, в этом мире есть место маленьким (а иногда и большим) трагедиям. Возвращаясь на базу, можно стать свидетелем гибели прикрывавшего вас подразделения ПВО, чей командир так здорово расцвечивал эфир своими шутками. По радио можно услышать умоляющее о помощи подразделение, попавшее под тяжелый огонь противника. И не услышать командиров, которые никогда уже не вышлют воздушную поддержку.

Колорита добавляют великолепные тексты переговоров и брифингов, за авторством знаменитого Александра Покровского. Благодаря ему радиоэфир "Солдат неба" дает сто очков вперед любой юмористической передаче. Иногда даже приходится ставить игру на паузу, чтобы вдоволь насмеяться. Персонажи откалывают фразочки, которые не предназначены для нежного слуха интеллигенции, но это создает атмосферу реальной войны. Знаете анекдот про то, как один солдат сказал другому: "Уважаемый, будь так добр, не капай, пожалуйста, мне за шиворот расправленным оловом"? Вот то же и здесь. Как говорится, детям до шестнадцати...

Умные дураки

Искусственный интеллект "Солдат неба" вызывает двойственное впечатление. С одной стороны, и в старом "Штурме" виртуальные пилоты



▲ Защита базы силами звена Скотта при поддержке ПВО быстро превращается в избиение великанцев.

были очень грозными соперниками — возглас "враг на шесть" в радиоэфире означал, что у игрока серьезные проблемы. В "Солдатах неба" интеллект был даже несколько усовершенствован — упор сделали на реалистичность поведения противников. Теперь пилот тяжело поврежденного летательного аппарата может занервничать, бросая свою машину в самые невообразимые виражи. Порой это приводит к внеплановому randevу с поверхностью. Еще один пример местных выкрутасов — уничтожение наземной колонны двумя звеньями штурмовиков. Пилоты второго звена могут ошибиться в выборе высоты и нарваться на ракеты, пущенные первым звеном.

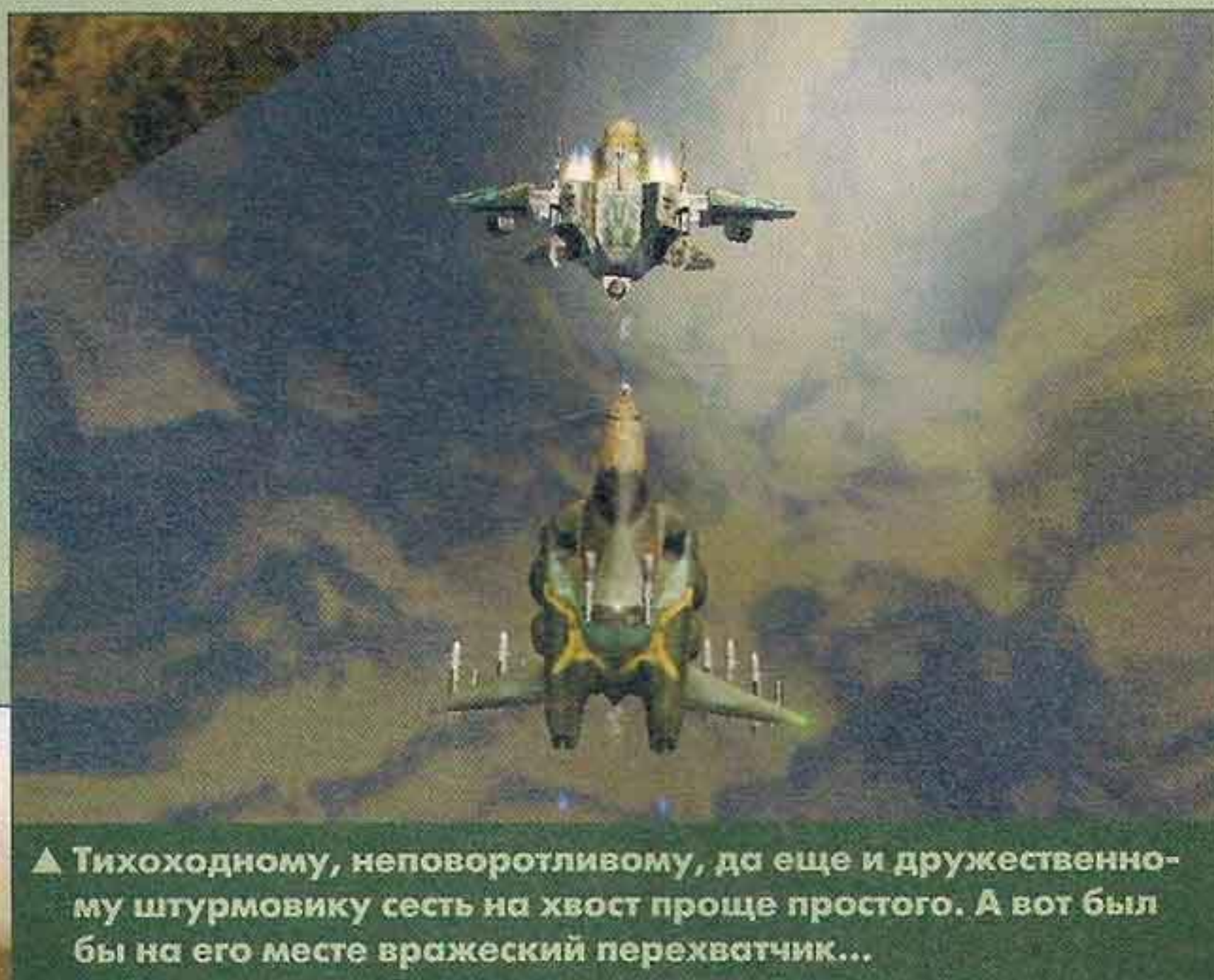
Но каким бы отличным ни был искусственный интеллект игры, его может испортить даже незначительная мелочь. В случае с "Солдатами неба" этой мелочью стало игнорирование народной мудрости, гласящей,

конвоя просто игнорируются. Такого понятия, как "связать боем", в игре не существует — в большинстве случаев противник даже не попытается увернуться от атакующих его истребителей или перехватчиков. Задоча последних при этом просто до идиотизма — уничтожить цель, летящую по прямой с постоянной скоростью, сможет даже малый ребенок.



Не следует ждать от "Солдат неба" той революционности, которой в свое время прославился "Штурм". Это лишь продолжение игры, рассчитанное, прежде всего, на ее фанатов, которые вдоль и поперек излетали первый "Штурм" и полтора года жили в ожидании второго.

"Солдаты неба" — последняя игра, выпущенная MADией в старом составе. Теперь команду ждут серьезные кадровые перестановки — большинство прежних сотрудников уходит, а на их место придут новички. По слухам, третья игра от MADии также будет иметь непосредственное отношение к вселенной "Штурма". ■



▲ Тихоходному, неповоротливому, да еще и дружелюбному штурмовику сесть на хвост проще простого. А вот был бы на его месте вражеский перехватчик...



▲ Плазменные ракеты — оружие не только эффектное, но и весьма эффективное.

что скрипт и триггер — главные враги народа. Повсеместное использование скриптов в игре просто не дает интеллекту реализовать себя (не хочется думать, что это маскировка его ограниченности). Взять, допустим, атаку танковой колонны. Штурмовики противника подходят к выполнению поставленной задачи максимально просто — выбирают наиболее короткий путь к цели и начинают бомбить ее. При этом истребители

Дождались?

Вам снятся операции звена "Альфа"? Вы помните, как пропал во вражеском порту ваш авианосец? Тогда майор Скотт и его солдаты неба ждут вас.

90% Оправданность ожиданий

Геймплей

●●●●●●●●●● 8.0

Графика

●●●●●●●●●● 8.0

Звук и музыка

●●●●●●●●●● 8.0

Интерфейс и управление

●●●●●●●●●● 8.0

Новизна

●●●●●●●●●● 7.0

Рейтинг "Мани" 8.5

ARX FATALIS

Червячок:

— Пап, смотри, какое голубое небо, какие зеленые листики, какое солнышко! Пап, пап, а зачем мы живем в этой грязной, вонючей навозной куче?

Старый червяк:

— Понимаешь, сынок, есть еще такое слово: Родина...

Из анекдота

Как рождается ролевая игра?

Если спросить об этом игроков, большинство скажет, что основа всему — проработка истории мира. Проверено: когда та или иная компания собирает "идеи новой игры", в них нет почти ничего о стиле, о ролевой системе, о возможностях, предлагаемых игроку; 90 процентов писем содержат описание того, какие катаклизмы напали на мир боги, почему люди разобщены, какое глобальное зло надвигается с востока, и так далее, и тому подобное. Разработчиков волнуют совсем другие вопросы; бывает, что проблемы катаклизмов и глобальных зол начинают выясняться только через несколько месяцев после запуска проекта.

Иногда игроки становятся разработчиками.

Во глубине гномийских руд

В подземельях обитает куча народу. Люди, гоблины, тролли, гномы. Они не золото ищут, они тут живут. И большинство из них искренне полагает, что мир состоит из семи или восьми этажей,

а за его пределами — пустота, холод и мрак.

Весь игровой мир Arx Fatalis легко поместится в жилетный карман провинциальному имперскому островку Morrowind. Теоретически, где-то там, далеко, есть что-то еще, но знают об этом единицы — члены Гильдии Путешественников, уникальные люди, способные выживать во мраке и холоде Поверхности. А простым смертным остается только жить и умирать в стране вечного сумрака — и даже те, кто еще помнит солнечный свет, не очень-то в него верят.

Страшноватая картина, правда? В Arx Fatalis есть все, чтобы вы прониклись ею до мозга костей и ощутили все то, что чувствуют обитатели этого тесного и зловонного мирка. По созданию гнетущей атмосферы игра запросто может конкурировать с Fallout. Пока...

Пока на игрока внезапно, словно помой из окна четвертого этажа, не обрушивается очередной кусок предыстории мира. В этих ситуациях могу лишь порекомендовать срочно заткнуть уши и закрыть глаза. Потому что декорации неожиданно раз-

Жанр:	Ролевая игра
Издатель:	JoWood
Разработчик:	Arcane Studios
Издатель в России:	1C
Локализация:	Nival
Похожесть:	Серия The Elder Scrolls
Необходимо:	CPU 300MHz, 64Mb, 16 Mb 3D уск.
Желательно:	CPU 800MHz, 64Mb, 16 Mb 3D уск.
Мультимедий:	Нет
Сайт игры:	www.arxfatalis-online.com



▲ Единственное нормально освещенное место — королевский дворец.

двигаются, и становятся видны стропила и картонный задник.

Я не могу объяснить ни себе, ни вам — почему у такой блестяще сделанной игры пострадала именно эта, в общем-то, не самая сложная часть. Но я такой кошмарной легенды еще не видывал. А я — ветеран, я прошел обе серии Icewind Dale...

История мира

(Слабонервным просьба не читать!)

Правящий ныне король — второй по счету. Не второй с этим именем, а вообще второй. В природе. Его папа был первым, до него других не было. До него пять племен дрались друг с другом насмерть, и только мудрый будущий король Покселлис нашел способ их примирить. Он вызвал на поединок всех пятерых вождей. Ни один из них не отказался, и Покселлис всех убил.

После чего благодарным народом не оставалось ничего иного, кроме как избрать Покселлиса королем.

За долгое правление короля мир немало изменился. Люди оставили свой примитивный образ жизни, построили большие дома и прекрасные корабли. Потом оставили свой средневековый образ жизни, изобрели паровые машины и экономику. Потом оставили и этот образ жизни, породили дирижабли и подводные лодки. И победили всех врагов, которые только-только освоили к тому времени новаторскую идею утыкивать дубину осколками кремня.

Нет, Покселлис жил вовсе не тысячу лет, просто он был такой мудрый и гениальный, что все получилось как бы само собой. Знаю: он, верно, не раз играл в "Цивилизацию".

А потом Покселлис, к радости соседних народов, помер — и не-



▲ Троль предпочел работам в шахте жизнь свободного художника.



▲ Ни за что напала на меня стража, безо всяких причин об этом потом забыла...

медленно начался кариес. Причем не потому, что сынок его, Луншир, оказался нерадивым или бездарным. Дело в том, что в созвездии Кустов таился большой рояль, то есть метеор, который рухнул на землю. По какой-то неведомой нам, но, несомненно, важной причине после таких дел солнце стало потухать — и потухло. Наступил холод и мрак.

Мудрый король Луншир тут же нашел выход из этого пакостного положения. Поблизости от столицы были шахты гномов — такие необъятные, что без труда вместили все население города (а о других городах в спешке просто позабыли). Кроме того, в шахте произрастали питательные поганки. Правда, были там еще какие-то обитатели (возможно, сами гномы), которые решительно возражали против неконтролируемой миграции. Тогда Луншир заключил союз с гоблинами, троллями и полужмеями, и вместе с ними (интересно, что — жителей соседних городов призвать было труднее?) очистил и оборудовал штольни для жизни. Гномы пожалели плечами и закопались еще на милю в глубину.

В общем... может, я — циник и скептик одновременно, но я в такое поверить не могу независимо от процентного содержания алкоголя в крови. Это еще далеко не все, но... пощадим ваши нервы.

Младший брат Morrowind

Несмотря на все это, игра вовсе не разочаровывает. Мир Arx, мо-

Минздрав предупреждает

Тем, кто хочет попробовать сыграть в пиратскую версию вместо официальной локализации: не советуем.

Знаете, на чем там, например, пишут записки? На бинтеллектате. Сообразительные уже догадались, в чем дело: характеристику Intellect перевели сперва как "ум", потом как "интеллект", и исправили это, от большого, простите, интеллекта путем глобальной замены. Вот и лежит по всем углам загадочный материал бинтеллектата...

жет, и невелик в сравнении со многими другими, но зато он — цельный. Сделать менее чем из десятка лабиринтов сложный мир, в котором можно прожить много игровых часов, — это, знаете ли, высший пилотаж игростроения.

Что касается ролевой системы и прочего, то, если приглядеться, всюду видны темнокожие заостренные ушки Morrowind. Тут и система боя — размахнулся, задержал левую кнопку мыши, ударил, — и идеология игры практически без классов, зато с уровнями, и многое другое.

Из всего прочего резко выделяется система магии. Именно на нее ставился акцент в рекламной кампании, и не случайно: такого и в самом деле раньше не было в ролевиках. Зато было в могучей игре Black & White — впрочем, разработчики Arx заявляли эту идею еще до начала генерального эксперимента Мулинье. Было ли заимствование и в какую сторону, сейчас определить невозможно. Впрочем, великие тем и велики, что прут с особым цинизмом.

Словом, чары в Arx представлены набором из двух-трех рун, которые надо начертить прямо на экране мышью. К счастью, эти руны — не из сложных, даже знаменитая руна "Г" из Толкина куда как труднее для изображения. И тем не менее ощущения — на удивление необычные (особенно у тех, кто не играл в B&W). Руны горят и искрятся на экране, пока кнопка мыши не будет отпущена. Ошибки прощаются — перерисовывать надо только ошибочную руно, а не все с самого начала, если, конечно, получилась просто чепуха, а не одна руна вместо другой.

Единственное, что неприятно — не всегда понятно, чего от вас хотят авторы игры. Как должна выглядеть руна в конечном счете? Некоторое представление можно получить, щелкнув по руно (при этом рисуются такие же линии, как и при вожделении мышью по экрану), но несколько вопросов так и остаются без ответа. Важны ли пропорции? Какие? Место на экране? В какой мере? Углы? В общем, всему этому приходится учиться. С другой стороны,

может, так и надо ощущать нелегкую жизнь мага?

Путь воина не слишком отличается от морровиндовского, разве что попроще, а вот жизнь вора — весьма забавна. Вор должен и в самом деле учитывать тень, блики и все остальное. Навыки скрытности не делают его необнаружимым, они всего лишь сокращают расстояние, на котором его услышат или увидят.

Искусственный интеллект монстров построен одновременно и честно, и разумно. Нет, гоблины, конечно, далеко не эйнштейны — но действия их выглядят осмысленно (за исключением некоторых разговоров...), их можно отманить в сторону, и так далее. Тупого робота не проведешь, а со здешними жителями обманная тактика вполне работоспособна.



▲ Самый страшный монстр во всей игре. Гномы разбудили древнее, извините, зло. Местный Балрог, значит.

Плеснем деготку

Начинающий разработчик может создать удивительной красоты графику, увлекательный сюжет, блестящую игровую механику. Самым трудным для него, как правило, оказывается управление игрой.

Ведь интерфейс — по крайней мере, так считается — должен быть не только удобным, но и красивым. А также — вот он, корень зла — необычным. Еще любят утверждать, что сами интерфейсные элементы должны занимать как можно меньше места на экране, дабы мы глядели на мир открытыми глазами.

В результате обычно мы получаем все, что хотим, кроме одного: удобства. Разумный новичок просто копирует с минимальными изменениями интерфейс другой игры, и бывает за это, что характерно, оплеван ехидными журналистами. Ну, а человек менее гуманный изощряется, и...

Интерфейс Arx нельзя назвать ни красивым, ни удобным. Лучшая его характеристика такова: к нему можно привыкнуть. Но не без труда. Необходимость постоянно переключаться между двумя режимами мыши, в одном из которых невозможно повернуться, а в другом — нельзя ничего сделать, причем некоторые команды переключают режим принудительно; ужасаю-

щий дневник, в котором все сообщения идут подряд, без какой-либо структуры и закладок, и актуальное задание надо долго, мучительно разыскивать по страницам среди заданий выполненных, среди игровых подсказок и сообщений вроде "Тетушка Мэгги сказала мне, что у нее с утра болел живот". Все это очень грустно. Хотя, к счастью, и не смертельно.

Главная прелесть в том, что через некоторое время все дыры, досадные помехи и неудобства перестает замечать. Остается только затягивающая атмосфера, динамичный (хотя местами и глуповатый) сюжет и стильная, убедительная графика с отличными эффектами.

Игре исполнилось всего несколько дней, когда она стала номинантом на лучшую ролевую игру года у

нескольких достаточно видных представителей электронной и оффлайн-пресс. И, хотя мало кто в самом деле верит, что она обгонит там тот же Morrowind или Neverwinter Nights, сам по себе факт нельзя не заметить. ■

Дождались?

Оригинальной и атмосферной игры, достойного наследника "Морровинда" — если бы не несколько досадных промахов.

80% Оправданность ожиданий

Геймплей

●●●●●●●● 8.0

Графика

●●●●●●●● 8.0

Звук и музыка

●●●●●●●● 7.0

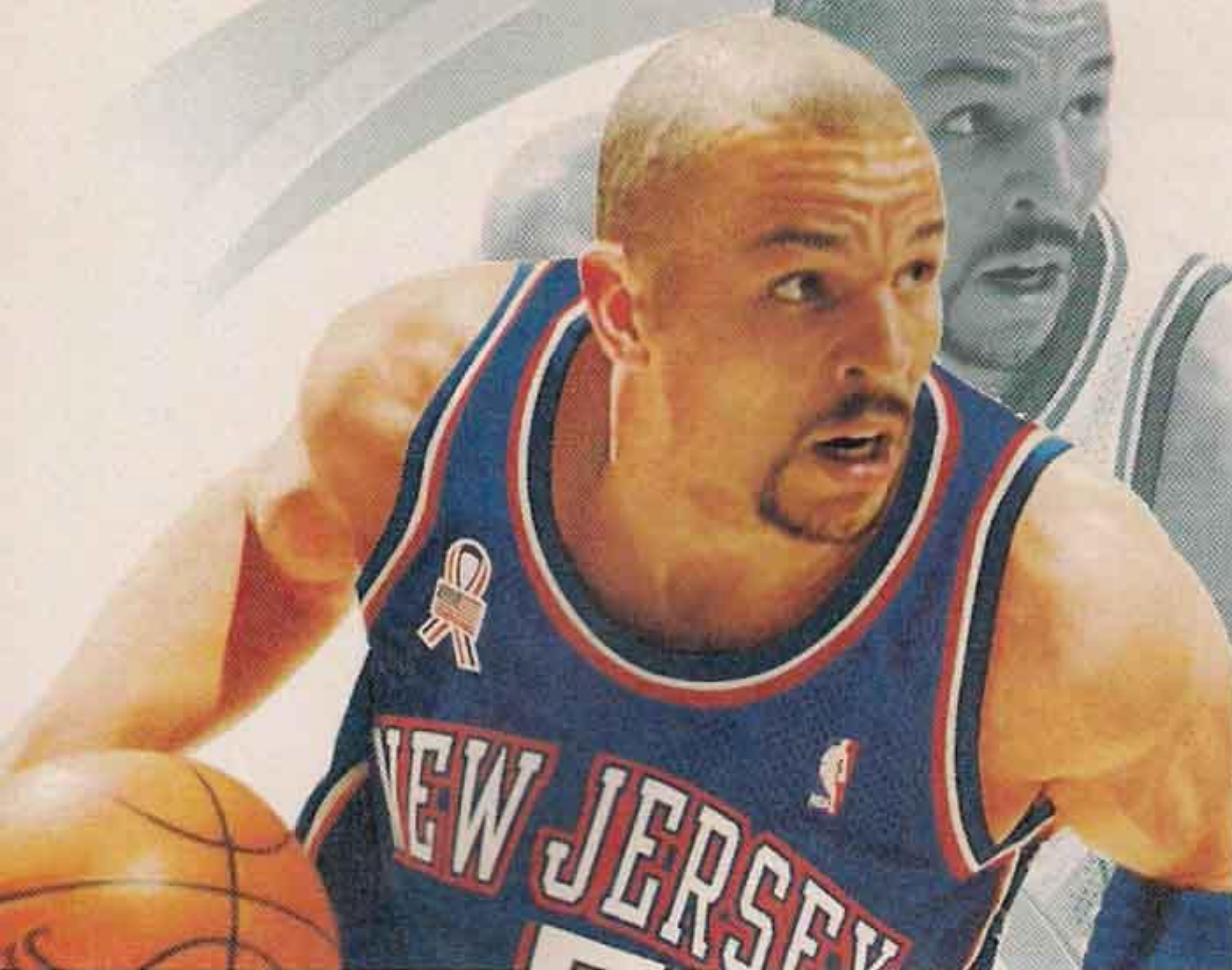
Интерфейс и управление

●●●●●●●● 5.0

Новизна

●●●●●●●● 9.0

Рейтинг "Манн" 8.0



Никита Старцев (nikstar@hotmail.ru)

NBA

LIVE 2003

Когда я слышу слово "баскетбол", мне сразу приходит на ум аббревиатура NBA. А все потому, что ни одна другая лига мира не может похвастаться наличием такого количества звезд экстра-класса. Там они уже не просто играют — они делают настоящее шоу. Шоу, которое по зрелищности несравнимо ни с чем. Быстрые прорывы, элегантные передачи, точные и эффектные броски. Это неотъемлемая часть любого матча. Создавая игру про NBA, ни в коем случае нельзя про это забывать.

Взгляд в прошлое

Последние несколько лет каждую осень EA Sports радовала нас очередной игрой серии NBA Live. Так было до выхода в свет версии с номером 2001 на обложке. Самой поповой, халтурно сделанной, а посему и невообразимо скучной представительницы племени баскетбольных симуляторов из Канады. На моем жестком диске сие "творение" продержалось не более десяти минут после запуска. И я был далеко не одинок. Пофигистичное отношение к поклонникам сделало свое де-

ло. По всему миру коробки с игрой пылились на прилавках и складах магазинов. Даже в США ее приняли, мягко говоря, прохладно. Продажи едва шли, и разработчики не нашли ничего лучшего, чем обидеться. На следующий год продолжения для PC не последовало, а преданным фанатам оставалось только гадать, появится ли оно вообще...

К нашей общей радости, ждать пришлось всего один сезон. В NBA Live за номером 2003 этой осенью смогут играть не только консольщики.

Атака клонов

Рецепт приготовления коммерчески удачного продукта в EA Sports изобрели уже очень давно и до сих пор не отступали от него ни на шаг. Нужно взять то, что было, немного улучшить графику, чуть-чуть подправить анимацию, добавить пару тройку новых режимов игры или еще что-нибудь оригинальное. Да, и не забыть поместить на обложку знаменитого спортсмена. Тогда на выходе вы наверняка получите настоящий хит. Так было почти со всеми спортивными симуляторами EA

Жанр:	Симулятор баскетбола
Издатель:	Electronic Arts
Разработчик:	EA Sports
Издатель в России:	Софт Клуб
Похожесть:	Серия NBA
Необходимо:	CPU 300MHz, 64Mb, 16Mb Riva TNT
Желательно:	CPU 900MHz, 256Mb, 32Mb GeForce 2 MX
Количество CD:	Один
Сайт игры:	www.ea.com/easports/platforms/games/nbalive2003/

Sports. Герой моего сегодняшнего обзора не является исключением.

Каких-то концептуальных изменений я не заметил. В очередной раз канадцы решили обойтись малой кровью. Из новинок появились только(!) две новые площадки для игры один на один — пляж и спортзал. Все остальное сохранилось еще с незапамятных времен, за исключением меню, которое невероятно обеднело по части разнообразной игровой статистики.

Наблюдается определенная неприятная тенденция. Баскетбольная серия является единственной, куда разработчики не пытаются внести хоть какое-то разнообразие. В то время как в NHL, FIFA, Madden и других происходят, помимо чисто косметических изменений, определенные усовершенствования режимов игры, создатели NBA Live год за годом подсовывают нам одно и то же — только в новой обертке. Если такое произойдет и следующей осенью, я совсем заброшу большой виртуальный баскетбол и выучусь стучать молотком в крокете.

Гюльчатый, открой личико!

Первое, что сразу привлекло мое внимание — это графика. В визуальном плане игра выглядит просто великолепно. По сравнению с предыдущей частью заметен весьма значительный прогресс, даже если учесть, что прошло целых два года. Как обычно, самое пристальное внимание было уделено баскетбо-

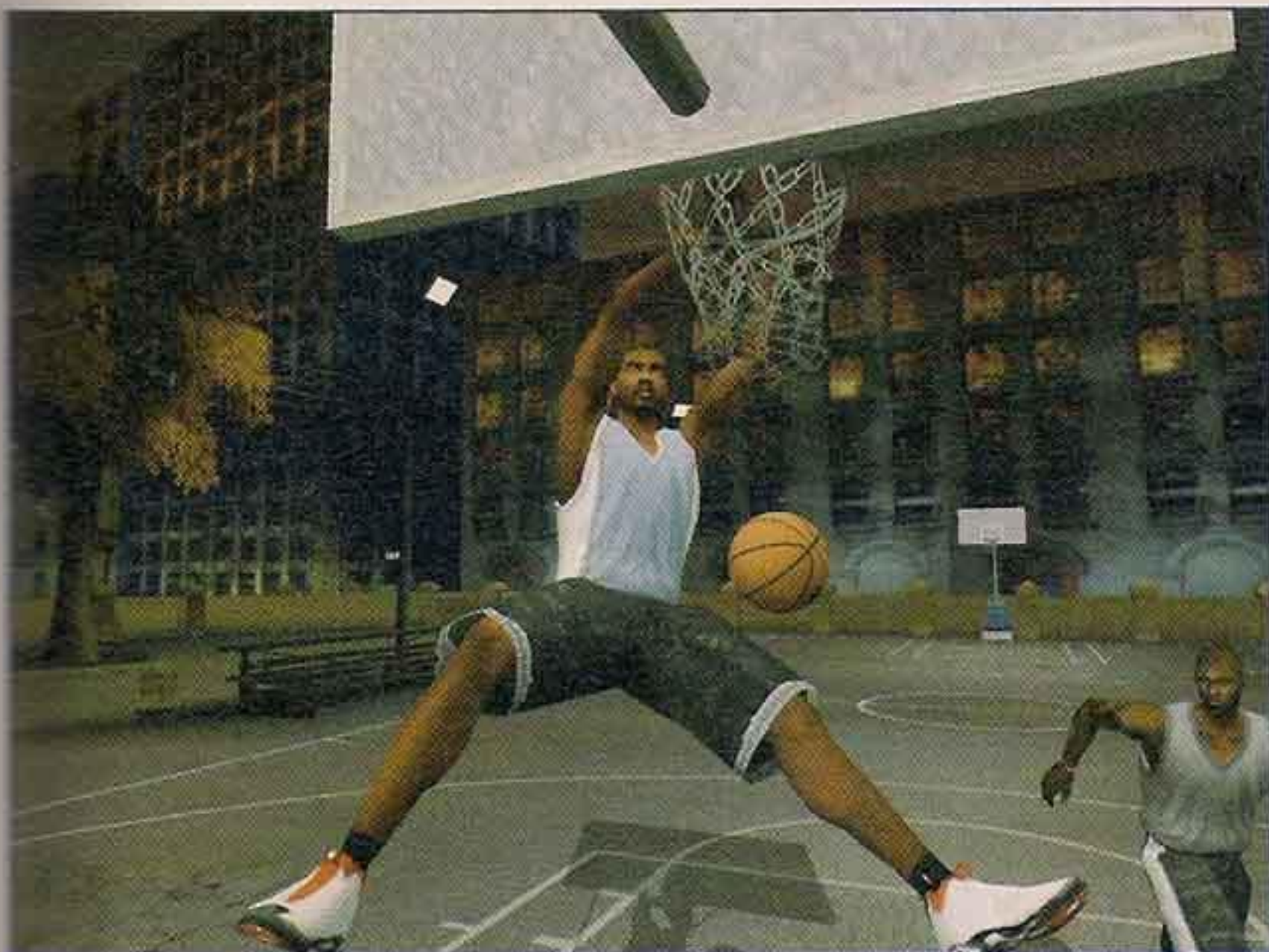
листам. Теперь виртуальные игроки еще больше похожи на живых прототипов. Правильные пропорции, пластичные движения, правдоподобное поведение. Все выглядит превосходно. Правда, к лицам это не относится. Они были сделаны по новой технологии (с возможностью воспроизводить разнообразную мимику) и в плане сходства оставляют желать много лучшего. Хотя понять, кто есть ху, можно без особых затруднений — конечно, если вы смотрите матч.

Особенно впечатляет количество деталей и, так сказать, "индивидуальный подход". У многих игроков (в основном ведущих) я заметил некоторые "отклонения" от общего стиля. Кто-то обвешался разноцветными повязками, кто-то выставил напоказ свои татуировки, у кого-то шорты укорочены или удлинены, а у отдельных личностей даже видны проплешины. Про неповторимость причесок и цвета кожи я и вовсе молчу. Короче, вы никогда не перепутаете Кэвина Гарнетта с Тимом Данканом.

Не остались без внимания и прочие объекты. Площадка блестит и переливается, трибуны переведены прямо с фотографий, а зрители периодически хлопают и даже иногда вскакивают с насиженных мест. То же самое касается главного тренера и запасных. Они выполнены в полном 3D и по качеству практически ничем не отличаются от полевых игроков. Единственное упущение — судья. Этот лысоватый индивидуум с желто-зеленой кожей больше напо-



▲ Каждый заброшенный мяч — маленький шедевр. Разработчики постарались.



▲ А вы разве не знали, что в свободное время звезды NBA любят побросать мячик на одной из площадок Гарлема?



▲ Кидд не просто так выпендривается. Он пытается сохранить мяч в игре.

минает одного из многочисленных героев Resident Evil, нежели живого человека. Но в общем и целом я могу сказать, что графика вызывает весьма положительные эмоции.

Show must go on

Чтобы мы с вами могли лицезреть на экране монитора настоящее баскетбольное шоу, разработчикам пришлось изрядно поработать с motion capture. Каждый заброшенный мяч редко похож на предыдущий. У всех игроков есть свой собственный стиль, который зависит от их мастерства и прыгучести. А некоторые, как, например, Майкл Джордан, и двигаются по-особому. Так что не надейтесь увидеть бешеные забросы сверху в исполнении относительно низкорослых разыгрывающих — им просто до кольца не долететь. И наоборот, какой-нибудь Шакил О'Нил обычно не бросает мяч. Он просто кладет его в корзину. Изменения коснулись не только способов набора очков. Теперь блок — это не обычный прыжок с поднятыми вверх руками, как в во-

лейболе, а действительно попытка накрыть мяч. Смотрится очень эффектно, а главное, работает намного эффективнее, чем раньше. Наконец-то появилась возможность перехватить мяч. Если вы решили сделать передачу партнеру, не забудьте удостовериться, что на его пути нет соперников.

Анимация выполнена настолько качественно, что успеваешь только любоваться происходящим. Посмотрите на скриншоты! А ведь в движении все это выглядит на порядок лучше. Конечно, есть и недостатки. В частности, это касается обводки. Движения обороняющегося игрока не всегда адекватны обманному маневру нападающего. При использовании "разворота вокруг своей оси" (spin move) защитник изображает попытку отобрать мяч, хотя при этом он может смотреть в совершенно противоположную сторону. В итоге он просто тупо останавливается, а вы, пробежав мимо него, зарабатываете очередную пару очков.

Чтобы сделать движения виртуальных баскетболистов более есте-

ственными, канадцы применили очень оригинальное решение. Приведу пример. Раньше нельзя было начать одно действие, пока не закончилось предыдущее. Таким образом, при обводке под щитом можно было нечаянно завести игрока за пределы поля. В NBA Live 2003 игроки, выполняя какой-либо маневр, могут его мгновенно прекратить, когда вы нажимаете на "бросок" или "пас". Переход происходит плавно, да и смотрится очень даже неплохо.

Nuts всегда поможет мозгу... или нет?

Все бы хорошо, да есть один недостаток. Это AI — точнее, практически полное его отсутствие. С первого взгляда этого можно и не заметить. Но если приглядеться повнимательнее, вы поймете, что все игроки соперника двигаются исключительно в соответствии с заранее выбранной атакующей схемой. В каждой такой схеме есть предполагаемые зоны для удара. Оттуда и стоит ждать основной угрозы. Из всех остальных более-менее выгодных положений компьютерные баскетболисты предпочитают по кольцу не бросать. Разве только оставить их в гордом одиночестве под щитом... Каких-то замысловатых тактических изысков от них ждать не приходится. Выстроятся вокруг трехочковой линии и начинают нудные перепасовки по кругу. В обороне творится то же самое. Персональная опека, и ничего больше. То есть за вами постоянно бегают игрок, который просто мешает вам продвигаться ближе к кольцу и пытается блокировать броски. На этом его функции, в общем-то, и заканчиваются. Если вы сможете обыграть своего визави, на 99 процентов вам обеспечен успех.

Повышением сложности сей недостаток, к сожалению, не лечится, хотя и должен, по идее. На уровне Superstar компьютер начинает злобно жульничать, повышая своей ко-

манде скорость и точность броска. Ваши же подопечные, наоборот, начинают играть хуже и допускают больше ошибок.

Впрочем, это болезнь всех симуляторов, посвященных командным видам спорта. Но в некоторых играх она не так бросается в глаза из-за большего размера поля и многообразия игровых комбинаций. В симуляторе баскетбола на маленькой площадке все недостатки искусственного интеллекта видны как на ладони.



Тем не менее, NBA Live 2003 притягивает и увлекает. Постоянно хочется играть снова и снова. Каждый забитый мяч вызывает неподдельную радость, а удачная комбинация вертится в голове часами.

Наверно, сказалось долгое ожидание. ■

Дождались?

Мы ждали целых два года — и в итоге получили потрясающую игру. Вот если бы только разработчикам пришлось в голову хоть как-то ее подновить...

95% Оправданность ожиданий

Геймплей

●●●●●●●●●● 8.0

Графика

●●●●●●●●●● 9.0

Звук и музыка

●●●●●●●●●● 8.0

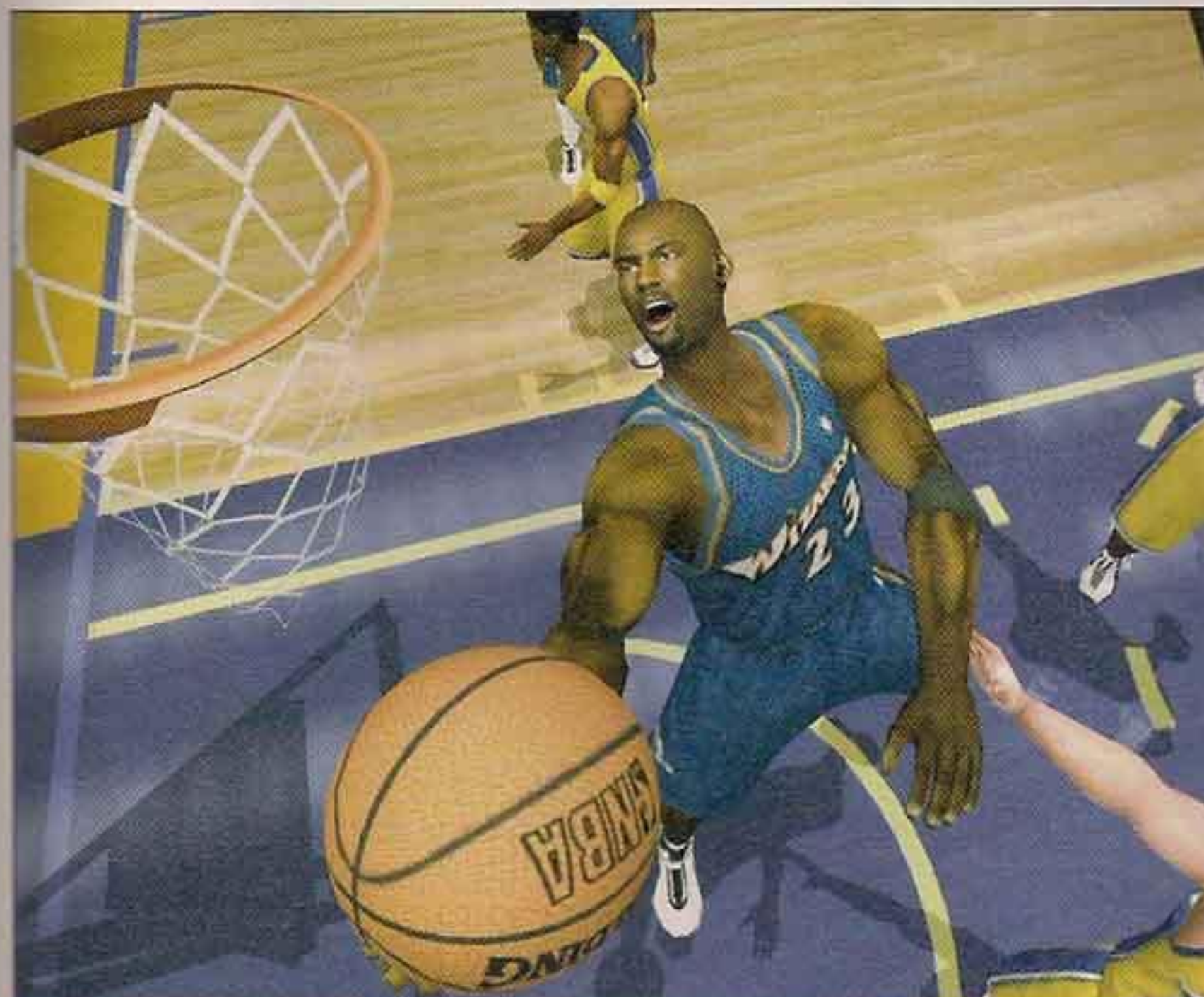
Интерфейс и управление

●●●●●●●●●● 9.0

Новизна

●●●●●●●●●● 1.0

Рейтинг "Мани" 8.5



▲ Майк, конечно, слегка постарел, но прыгать не разучился.

БЛАДЖЕР, ЗАКОЛДОВАННЫЙ ДОББИ.

УДАР БЛАДЖЕРА.

PC CD-ROM



PlayStation 2

По вопросам оптовых закупок обращайтесь в компанию «Софт Клаб»
119180 Москва, 1-й Хвостов пер., д. 11 А, офис 211.; тел. (095) 232-695

© 2002 Electronic Arts, Inc. Названия Electronic Arts и EA GAMES, а также логотип EA GAMES, являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts, Inc. в США и/или других странах. Все права сохранены. EA GAMES™ принадлежит Electronic Arts™. Название "PlayStation" и логотип "PS" являются зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. Все остальные товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.

HARRY POTTER, characters, names and related indicia are trademarks of and © Warner Bros. Harry Potter Publishing Rights © J.K. Rowling.

WBIE LOGO: ™ & © Warner Bros.

Anglia is a trademark owned and licensed by Ford Motor Company.
(s02)



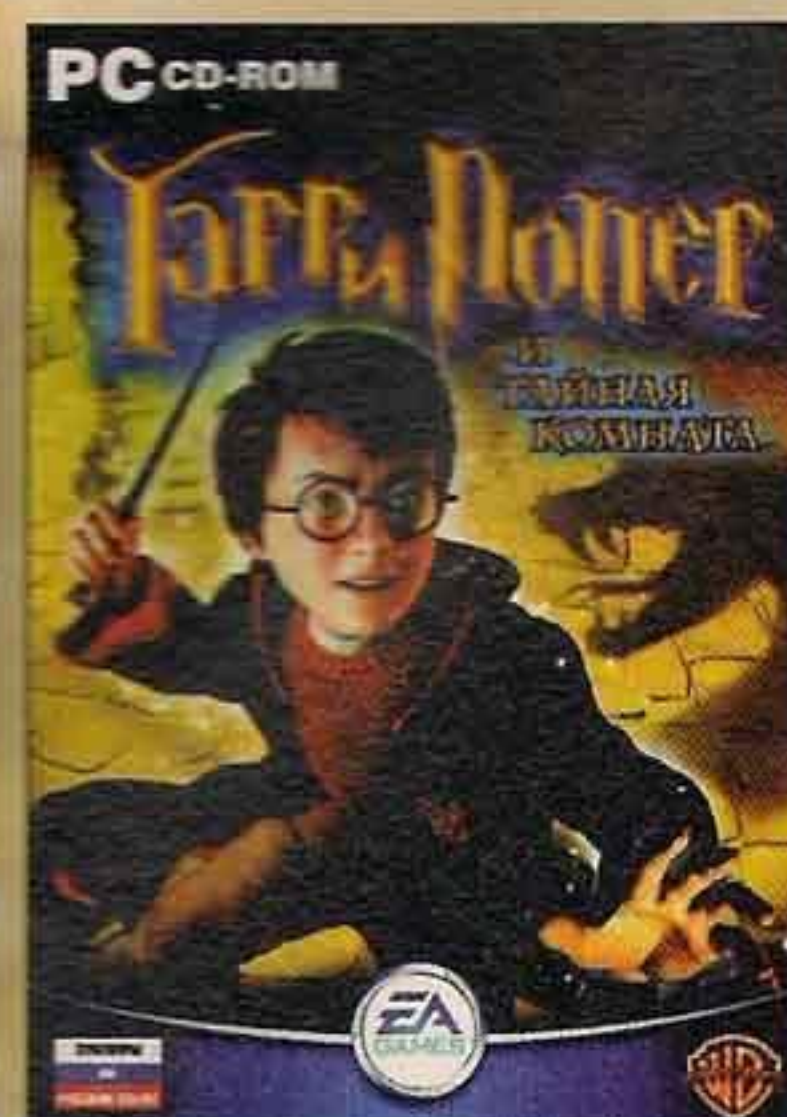
www.harrypotter.ea.com
www.harrypotter.com

"Нимбус-2000" от профессора МакГонгагала.

Твое собственное
мастерство.

Хватит ли этого, чтобы раскрыть
зловещий секрет Тайной комнаты?

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
В МАГАЗИНАХ «СОЮЗ»





ИСТОРИЯ СПЕЦ

Андрей Александров
(alexandrov@igromania.ru)

Период Второй мировой войны был временем стремительной популяризации спецподразделений. Именно тогда командующие армиями разных стран стали осознавать эффективность подразделений специального назначения и широко использовать их как для поддержки крупных армейских операций, так и для выполнения заданий, которые по тем или иным причинам нельзя было поручить обычным частям. После первых успехов спецподразделения стали создаваться почти во всех странах-участницах войны, причем некоторые из этих подразделений благополучно дожили до наших дней.

Часть II: Спецназ во время Второй мировой

НАЗА

Германия. От Геринга до Скорцени

В прошлой статье я говорил, что первым современным подразделением специального назначения можно считать СС Лейбштандарт. Однако с началом Второй мировой войны ситуация кардинально поменялась.



Части шифровальной машины "Энигма" были похищены английскими коммандос. Благодаря этому союзники смогли читать немецкие шифры практически до конца Второй мировой войны.

В составе СС, однако, оставались отдельные спецподразделения, занимавшиеся в основном обеспечением внутренней безопасности и борьбой с партизанами. Были у СС и свои десантные части — 500-й парашютный батальон. Однако данное подразделение быстро затмила слава десантников ВВС.

Задолго до Второй мировой войны в СССР, неподалеку от Киева, были проведены масштабные маневры Красной Армии. Среди много-

численных иностранных наблюдателей был и полковник немецких ВВС Курт Штудент. Во время учений он был поражен зрелищем совместных прыжков двух тысяч парашютистов. Восторженный отчет Штудента убедил главнокомандующего немецкими ВВС маршала Германа Геринга. И уже к концу 1935 года началось создание полка парашютистов под символическим названием "Генерал Геринг". Были установлены строгие рамки отбора — из трех желающих обычно принимался только один. Помимо интенсивной прыжковой подготовки, внимание уделялось и развитию у личного состава инициативности — данное качество незаменимо для бойцов, которые, предположительно, должны действовать в составе небольших групп и даже в одиночку.

При определении места нового батальона в военных действиях решающим оказалось мнение командования сухопутных войск, которое предлагало использовать парашютистов для уничтожения укреплений на границах с Германией и говорило о постепенном увеличении числа парашютистов. Уже 1 июля 1938 года было принято решение создать на базе полка "Генерал Геринг" 7-ю воздушную дивизию, командование которой поручили Курту Штуденту.

Боевое крещение бойцы 7-й дивизии получили в 1939 году, во время нападения на Польшу, когда десантные группы забрасывались в тыл противника в основном для разведки — действия сухопутных войск на польском направлении были более чем успешны, и подвергать лишней опасности ценное подразделение не стали. А вот молниеносный захват Дании и Норвегии весной 1940 года стал возможен уже благодаря десанникам, которые в тяжелых условиях смогли с минимальными потерями отбить у противника ряд важных объектов. Самой же внушительной операцией 7-й дивизии, пожалуй, был штурм бельгийского форта Эбен-Эмаэль — одного из ключевых постов оборонительной линии на границе с Германией. Наполовину расположенный под землей, защищенный стенами двухметровой толщины и глубокими рвами, вооруженный 18 орудиями, форт казался практически



6-й батальон рейнджеров был создан специально для применения в войне против Японии.



Бойцы бельгийских САС. 1944 год.

неприступным. Но только не для десанта с воздуха. 11 мая 1940 года израненный форт капитулировал. Это стало возможно благодаря слаженным действиям 85 десантников, которые несколько месяцев проходили подготовку на точном макете форта.

Боевой путь 7-й дивизии окончился крайне неуспешной критской операцией (май 1942 года). За две недели десантники потеряли убитыми свыше трех тысяч человек и большую часть техники. После операции остатки дивизии были реформированы в 1-ю парашютную дивизию. Однако ни она, ни десять других подобных дивизий уже не смогли повторить славу 7-й дивизии. По сути дела, эти части представляли собой отборную пехоту, обученную основам десантирования с воздуха и выполнявшую стандартные для пехотного подразделения задачи.

Кроме германских ВВС, "свой спецназ" создали в Абвере — немецкой военной разведке. Шеф Абвера, адмирал Вильгельм Канарис, был большим поклонником генерала фон Форбека и даже пригласил одного из ветеранов действий в Танганьике, капитана фон Хиппеля, на пост советника Абвера по партизанским действиям. К лету 1939 года под его руководством было сформировано подразделение "Эббингхауз", специализировавшееся на диверсиях в тылу врага. Помимо стандартно высоких требований к физической и во-



Несмотря на свою воздушно-десантную направленность, бойцы САС провели многие операции Второй мировой войны "на колесах".

енной подготовке, особое внимание уделялось уровню интеллекта, знанию иностранных языков, а также внешности претендента, которая обязательно должна была быть неброской и незапоминающейся. Отряд получил боевое крещение в Польше. Интересно, что в условиях стремительного наступления немецкой армии диверсанты занимались не столько порчей тыловых объектов, сколько их защитой от отступавшего противника, пытавшегося уничтожением мостов и железнодорожных путей задержать продвижение немцев. Как в Польше, так и в других странах к операциям в тылу противника привлекались первым делом люди, знавшие в совершенстве местный язык и местные обычаи. Это позволяло им носить чужую форму и даже, представившись офицером, отдавать приказы частям противника.

После польской кампании диверсанты "Эббингхауз" стали основой сформированного в городе Бранденбург секретного 800-го строительного полка особого назначения (название, естественно, не имело никакого отношения к реальности). Подразделение стремительно росло, и к концу 1940 года большинство диверсантов были выведены из Бранденбурга и расквартированы на территориях, граничащих со странами, против которых планировалось ведение диверсионной войны. Штаб полка разместился в Берлине.

Диверсантов обучали методам захвата и уничтожения различных объектов, ориентированию на местности, скрытному передвижению и маскировке, бесшумному умерщвлению противника. География действий была очень обширна: от Индии и до Финляндии. Уже после первых операций бойцы "Бранденбурга" снискали славу одного из самых жестоких подразделений за историю Второй мировой войны. В своих действиях диверсанты не гнушались ничем: запугивали и убивали мирное население, нарушали международное право, маскировались под раненых и беженцев. Бойцы "Бранденбурга" практически всегда проникали на вражескую территорию до официального объявления войны.

В конце 1942 года полк "Бранденбург" был развернут в 800-ю дивизию особого назначения. Ситуация на фронтах с каждым днем менялась все сильнее: стремительное наступление немцев сменили пози-



Высокие мобильность и огневая мощь — вот главные козыри шиндитов.

онные бои. В этих условиях 800-ю дивизию стали использовать против партизан — действия в тылу противника уступили место действиям в собственном тылу. А к декабрю 1944 года все подразделения, подчинявшиеся Абверу, были объединены в мотопехотную дивизию, унаследовавшую название "Бранденбург". Самые опытные бойцы дивизии к тому времени уже перевелись в отдельные диверсионные роты, находившиеся в подчинении СС.

Создание этих подразделений началось в 1943 году, когда утратившее стратегическую инициативу немецкое командование объявило доктрину "тотальной войны". Одним из элементов этой доктрины

было проведение множества диверсионных операций по всему миру. Организационную сторону вопроса поручили командующему отделу "С" (диверсии и террор) Отто Скорцени.

Диверсантов для новых отрядов готовили в обстановке строжайшей секретности в замке Фриденаль неподалеку от Берлина. Требования, предъявлявшиеся к потенциальным диверсантам, были, пожалуй, самыми жесткими за всю историю немецких спецподразделений. Брали только надежных людей, в основном немцев, обладавших огромным опытом диверсий и террора. Каждого диверсанта подготавливали по индивидуальной программе. Особое внимание уделялось техническому обеспечению — последние разработки немецких ученых первым делом поступали в распоряжение СС.

До самого конца войны диверсанты СС наносили союзникам немалый урон. Триумфом подопечных Скорцени стала операция "Гром", нацеленная на высадившихся в Нормандии союзников и проведенная 16 декабря 1944 года. Параллельно с масштабным наступлением немецких войск в тыл проникло более 40 специально подготовленных диверсантов. Они вносили сумятицу в ряды отступающего противника, уничтожали склады, минировали дороги и даже переставляли дорожные указатели. В течение нескольких дней союзники были дезорганизованы и отступили на десятки километров назад. Однако вскоре они опомнились и перешли в контрнаступление. Операция "Гром" была одной из последних побед немцев во Второй мировой войне.

Великобритания. Победа над консерватизмом

Долгие годы после Первой мировой войны командование английской армии считалось одним из самых консервативных в мире. Высшие чины крайне подозрительно относились к предлагаемым нововведениям, считая, что Великобритания способна победить любого противника с помощью традиционных методов ведения войны и экономических санкций.

В оппозиции армейскому командованию неожиданно оказался премьер-министр Черчилль. Его очень интересовал опыт применения подразделений специального назначения как во время Первой мировой войны, так и позже — во время нападения Германии на Польшу и Норвегию. Черчилль использовал все свое влияние, чтоб надавить на высших офицеров армии, ВВС и флота. 22 июня 1940 года был издан приказ о начале формирования нескольких подразделений специального назначения. Министерство обороны дало этим подразделениям общее название: Батальоны специальной службы. По курьезному стечению об-



Уинстон Черчилль.



Редкий кадр: инструктор из английских коммандос руководит тренировкой американских рейнджеров.

от названия бургских кавалерийских подразделений начала XX века, использовавших тактику скоротечных ударов с последующим отступлением. Первым это название стал использовать подполковник **Дадли Кларк** — автор концепции создания войск специального назначения. План Кларка был одобрен Черчиллем, и уже в июне 1940 года ему поручили вербовку первых добровольцев в диверсионное подразделение, предназначенное для ударов по прибрежным позициям немцев. Из-за тяжелого состояния регулярной армии Великобритании на первых порах вербовка проводилась в частях гражданской обороны. Первый боевой опыт, который коммандос получили уже через несколько недель после начала формирования, оказался неудачным — группы, посланные на занятие немцами территории с разведывательными целями, понесли потери и вернулись ни с чем. Однако англичане моментально извлекли уроки из поражений и на ходу стали реорганизовывать еще не до конца сформированные силы специального назначения. К работе над этим был привлечен **Роджер Кейс** (флотский адмирал, ветеран Первой мировой войны), возглавивший вновь созданное **Управление объединенных операций**, под начало которого и перешла **Бригада особого назначения**. К 1941 году сформировалась окончательная структура бригады — 11 отрядов коммандос, в каждом из которых 6 взводов численностью в 65 человек. Чуть позже были разработаны единые стандарты подбора и подготовки личного состава — их автором стал командир одного из отрядов, подполковник **Чарльз Ньюмен**. Документ получил неофициальное название «Катехизис» и состоял из 18 правил. В нем было выведено основное предназначение коммандос — эффективная борьба с противником в любой точке земного шара. Для этого подготовка коммандос должна была соответствовать весьма жестким требованиям. Каждый боец должен был обладать высоким боевым духом и самостоятельно продумывать свои действия, уметь умерщвлять противника как голыми руками, так и с помощью различного оружия и в совершенстве владеть любыми транспортными средствами. Каждый из коммандос должен был доказывать свою пригодность как на этапе отбора, так и во время подготовки — любого не справлявшегося с нагрузкой бойца моментально увольняли.

Вплоть до осени 1941 года коммандос использовались в «малой войне» — проведении разведывательных и диверсионных рейдов в тылу противника. Ряд успешных акций (например, именно благодаря коммандос к англичанам попали компоненты новейшей шифровальной машины немцев) доказал высокий уровень подготовки питомцев Кейса. Несмотря на это, привлекать коммандос к участию в крупных армейских операциях не топились — возникла неразбериха с определением роли спецподразделений в подобных действиях, да и армейское руководство все время со-

стоятельств, сокращенно это название звучало как **СС (SS — Special Service)**, что сделало его непопулярным как среди бойцов подразделений, так и среди гражданских лиц. Ответственность предпochла термин «коммандос», произошедший

вало палки в колеса. Обострение конфликта привело к тому, что в октябре 1941 года адмирал Кейс был смещен со своего поста. На его место пришел капитан 1-го ранга **Луи Маунтбэттен**, который начал добиваться того, чтоб коммандос смогли действовать совместно с морской пехотой и флотом. Результаты не заставили себя ждать — начиная с 1942 года, коммандос активно привлекались к участию в крупных войсковых операциях. Среди них были как знаменитые победы вроде уничтожения сухого дока в Сен-Назере, так и сокрушительные поражения вроде неудавшейся попытки захватить Тобрук.

Помимо частей, набранных из жителей Великобритании, существовал и 10-й межсоюзнический отряд коммандос, куда помимо англичан принимали французов, норвежцев, голландцев и поляков. Благодаря Маунтбэттену части коммандос стали формировать и из состава морской пехоты, ранее занимавшейся исключительно охраной судов и несением колониальной службы. Для обеспечения успешной деятельности коммандос стали создаваться **вспомогательные части специального назначения**. Первыми подобными частями были подразделения, призванные обеспечивать высадку коммандос с плавсредств, и **части наведения ВВС**, корректировавшие действия авиации.

В конце 1943 года части коммандос подверглись очередному реформированию и были сведены в четыре бригады. В таком составе коммандос закончили Вторую мировую войну. 1-я и 4-я бригады участвовали в высадке в Нормандии, 2-я бригада действовала на Средиземноморье, а 3-ю перебросили на Дальний Восток. В 1946 году части коммандос были расформированы — послевоенная Великобритания не захотела поддерживать части специального назначения. Исключением стала 3-я бригада, переименованная в **Бригаду коммандос морской пехоты**.

Уже в начале Второй мировой из состава коммандос стали выделяться и другие части спецназначения. Одной из этих частей была **Специальная авиационная служба (САС)**. Ее прародителями стали 11-й батальон

САС (создан на базе 2-го батальона коммандос) в Великобритании и небольшой отряд «Л» (создан из остатков сводного отряда коммандос «Лэйфорс») в Северной Африке.

САС представляла собой воздушно-десантное подразделение, состоявшее из множества отдельных батальонов, разбросанных по всему театру военных действий — от Европы и до Тихоокеанского бассейна. Подразделение специализировалось на разведывательных и диверсионных операциях в глубоком тылу противника. Также бойцы САС занимались формированием отрядов сопротивления на территории противника. Свод требований к бойцам

САС, разработанный командиром отряда «Л» подполковником **Дэвидом Стерлингом**, напоминал требования, предъявляемые к коммандос. Интересная деталь — список обязательных пунктов включал чувство юмора. Были созданы два французских и один бельгийский полки САС, действовавшие совместно с английскими полками.

Английские спецподразделения оказались настолько яростны и жестоки в бою, что в октябре 1942 года Гитлер издал приказ, согласно которому все захваченные в плен бойцы коммандос и САС подлежали расстрелу на месте.

Начиная с 1944 года, когда стратегическая инициатива полностью перешла в руки союзников, САС, как и части ком-



Дэвид Стерлинг.



У американцев также было подразделение, подобное шиндита, — мародеры Меррилла. Правда, в качестве транспорта они использовали не автомобили, а лошадей и мулов.

мандос, стали активно использовать для поддержки армейских операций. До конца войны большинство частей САС действовало в французском тылу, поддерживая открытие второго фронта.

Помимо САС и коммандос, военным командованием Великобритании было создано несколько небольших спецподразделений для ведения «малой войны» — вроде отрядов катеров специального назначения

и групп дальнего поиска (шиндитов). Бойцы первых специализировались на проведении дерзких десантов и диверсий с помощью морских и речных судов. Вторые были организованы в 1940 году в Северной Африке. Их оснастили большим количеством быстрых автомобилей-внедорожников и использовали для патрульных и диверсионных действий в тылу врага.

Соединенные Штаты Америки. Рейнджеры и Нормандия

Соединенные Штаты Америки встретили Вторую мировую с очень слабой и неподготовленной к новым условиям армией. После смещения в 20-е годы генерала Митчелла — автора плана десанта на бельгийскую территорию в 1919 году — затормозилось даже создание воздушно-десантных войск. Первые парашютные подразделения начали формироваться только в 1940 году, но к концу Второй мировой войны их уже считали самыми боеспособными частями американской армии.

Аналогичная ситуация складывалась и с частями специального назначения. Первые подобные части начали формироваться в **Управлении стратегических служб**, созданном в 1941 году при ЦРУ. В компетенцию Управления входила разведка и организация специальных форм ведения войны на территории противника. Спецотряды при Управлении отличались разнообразием — их структура и подготовка значительно различались в зависимости от предполагаемых задач. Например, **оперативные группы** включали в себя 34 человека и были предназначены для организации и снабжения Сопротивления в оккупированных странах. Кроме того, эти группы нередко привлекались для проведения диверсионных и разведывательных операций. К объекту они доставлялись обычно морем или по воздуху. Так называемые **команды**, состоявшие всего из трех человек, предназначались для установки контакта и последующего обеспечения связи с отрядами Сопротивления. В связи с широкой географией действий в отряды Управления охотно брали жителей тех стран, на территории которых предполагалось воевать.

С 20 июня 1942 года американцы совместно с канадцами начали формировать **1-ю группу войск специального назначения** — первого регулярного армейского спецподразделения. При подготовке группы учитывалась предполагаемая область ее действия — гористая местность с холодным климатом, — поэтому, помимо стандартных навыков, спецназовцев обучали тактике боев в горах и использованию лыж. Подразделение просуществовало чуть больше двух лет, за которые, впрочем, провело несколько успешных операций.

В мае 1942 года было решено, что Америка, основным противником которой все еще оставалась островная Япония, будет продолжать активно участвовать и в европейских операциях. Для этого требовались подразделения, обладающие навыками морского десанта. Как ни странно, но в начале 40-х годов этой тактикой не владели даже американские морские пехотинцы. Более того — вместо обучения их командование занялось формированием парашютных и диверсионных подразделений.

Поэтому по приказу начальника американского штаба генерала **Джорджа Маршалла** началось создание частей специального назначения, получивших название **рейнджеры** — в честь подразделений Роберта Роджерса, действовавших в долине Гудзона во время Семилетней войны (1756-63). Рейнджеров предполагалось использовать для морских и воздушных десантов, разведки и диверсий в тылу противника. Формирование таких частей началось одновременно на территории Великобритании, где из дислоцированных американских частей набирали добровольцев в **1-й батальон рейнджеров**, и на территории США, где формировался **2-й батальон рейнджеров**. Позже к ним присоединились созданные на территории Северной Африки 3-й и 4-й батальоны.

Согласно разработанной американскими военными тактике, совместно с рейнджерами предполагалось задействовать саперные подразделения для расчистки береговой линии и инженерного обеспечения десанта, а также и береговые батальоны для быстрой выгрузки десанта. При подготовке рейнджеров изначально использовались схемы и методики, по которым работали английские командос. Нередко английские и американские спецподразделения тренировались совместно.

Боевой путь рейнджеров в период Второй мировой войны был усеян неудачами. Несмотря на хорошую подготовку и слаженные действия, рейнджеры несли огромные потери. Например, во время операции «Галька» в начале 1944 года были практически полностью уничтожены 1-й и 3-й батальоны. Еще хуже пришлось рейнджерам во время высадки на участке «Омаха» (открытие второго фронта в Нормандии). По плану

высадки, разработанному американским командованием, на рейнджеров первого эшелона возлагалась особая роль — захват прибрежных высот и уничтожение тяжелых дотов. Из высадившихся бойцов половина погибла еще до того, как они достигли позиций немцев. Всего же во время высадки на участке «Омаха» подразделения рейнджеров потеряли порядка двух третей личного состава. Несмотря на это, действия рейнджеров были более эффективны в сравнении с остальными частями. На некоторых участках удачное завершение высадки можно считать целиком заслугой рейнджеров.

После десанта на участке «Омаха» рейнджеров использовали для поддержки наступления в Европе. Кроме того, 6-й батальон рейнджеров участвовал в сражениях на Тихоокеанском бассейне.

Подразделения специального назначения в других странах-участницах войны

Естественно, что отряды спецназа во время Второй мировой создавались не только в Германии, Великобритании и США. Практически все страны ко Второй мировой войне уже обладали воздушно-десантными подразделениями — либо активно работали над их созданием. При этом практически все парашютные соединения обладали атрибутами спецназа — строгий отбор, качественная подготовка, заточенная под ту или иную сферу действий. Однако впоследствии небольшие десантные подразделения, как правило, разворачивались в более крупные и утрачивали эти черты — как, скажем, немецкая 7-я воздушная дивизия, о которой я рассказывал в первой главе.

Популярными были и диверсионные подразделения, вроде **Отдельной мотострелковой бригады особого назначения НКВД СССР** или японские диверсанты-смертники. Немало подразделений создавалось по образу и подобию английских командос. Причина проста: многие политические органы оккупированных немцами стран, в том числе и военные ведомства, эвакуировались на территорию Великобритании. Подразделения командос создавались из подданных таких стран, как Франция, Нидерланды; кроме того, существовали части, действовавшие совместно с другими английскими подразделениями (например, греческий «Священный отряд» под руководством САС) или в их составе (5-й полк САС был полностью укомплектован из бывших бойцов бельгийской армии).

Вторая мировая война стала важным этапом в развитии подразделений специального назначения. Вероятно, если бы не опыт, полученный во время этой войны, то нынешний спецназ был бы совсем другим.

Именно спецназу нашего времени будет посвящено продолжение материала в следующих номерах «Игромании». Советуем не пропустить. ■



Бойцы 3-го батальона рейнджеров.

Антон Логвинов
fx@igromania.ru

— Я видел такое, что вы, люди, и представить себе не можете... Росчерки световых лучей и космические корабли, пылающие в огне... Но все это... затеряется во времени... как слезы... под дождем...

"Бегущий по лезвию бритвы"

МЕЧТАЮЩИЕ О ЗВЕЗДАХ

Общепланетная популярность "звездной" темы не могла не отразиться и на молодой игровой индустрии. В 90-х годах прошлого века чуть ли не каждый второй разработчик считал своим долгом рассказать пессимистичную историю про мрачное космическое будущее. На эту тему создавались игры практически всех жанров. Из плеяды "космических" имен того времени в памяти игроков остались лишь культовые симуляторы X-Wing/Tie Fighter и Wing Commander, великолепная серия Space Quest да Master of Orion. Прочие, хотя и погребены давно в песках времени, свое черное дело сделали — рынок перенасытился, тема навязла в зубах и облипла ярлыками "попса" и "безвкусица". Крупные издатели перестали вкладывать деньги в компьютерный космос. С тех пор лишь редкие звезды загораются в небе мира игр. Обычно это развивающиеся европейские компании.

Одно из таких зарождающихся светил — московская студия Revolt Games. Компания была образована выходцами из другой отечественной фирмы — New Media Generation, известной по мультиплеерному экшену Hired Team Trial. Разработка космического симулятора Homeplanet началась в августе 2001 года. И, хотя это первый собственный проект Revolt Games, они уже знакомы игроющему люду по локализациям таких игр, как Battle Realms, Runaway, Worms и New World Order, которому осталось два шага до релиза.

Вспышка сверхновой

Классический космосим Homeplanet сразу же привлек внимание мировой прессы и всех фанатов этого жанра. Как я уже говорил, ситуация на рынке сейчас такова, что любой космический симулятор — настоящее событие. А если его разработчики к тому же не просто предпринимают квелую попытку вернуть времена Wing Commander, а собираются сделать во многом инновационную игру — фанатам самое время ставить отметки в календаре.

Естественно, мы были не в силах остаться в стороне. Ни проливной дождь, ни многочисленные посты охраны на улицах Москвы, ни матч "ЦСКА" — "Локомотив" не помешали нам добраться до офиса Revolt Games. Демарш был предпринят не зря: мы оказались эксклюзивными владельцами сведений галактической важности. О тайнах мироздания и способах оперативной сборки планет нам поведали: Алексей Медведев — лидер проекта, Михаил Зубик — самый что ни есть настоящий художник, и Алексей Антоненко — главный дизайнер миссий Homeplanet.

Космосим по-русски

Идея первого отечественного "космосима" в классическом виде ("Паркан" — это скорее нечто подобное Elite) родилась весьма необычным образом...

"Игромания" [И]: Жанр космических симуляторов в России не в почете, да и в мире тоже



▲ Восток встречается с Западом — классические "европейские" формы кораблей сочетаются с "анимешной" плавностью и грацией. Очень симпатично.

— почему вы выбрали именно его для своей первой игры?

Алексей Медведев [АМ]: Боюсь, что все несколько иначе — делать мы начали не космосим, а 3D экшен (смеются). Собственно, этот проект мы сейчас ведем параллельно — он называется Neuro и разворачивается в той же вселенной, но после событий Homeplanet. Просто в нашем распоряжении оказался частично готовый движок для космосима, и мы вспомнили мельком обсуждавшуюся предысторию Neuro — момент изгнания клана Тройден с их родной планеты Клото. Идея реализовать ее в виде космического симулятора показалась всем очень привлекательной, тем более что многие в команде любят игры этого жанра. В общем, у нас были и возможность, и желание.

Сердце Homeplanet — движок FLYM — также имеет любопытную историю. Первые строки кода были написаны в рамках некоммерческого проекта Babylon 5: I've Found Her — космического симулятора по мотивам одноименного культового телесериала. Конечно, с тех пор FLYM не узнать, но факт остается фактом. Кстати, упомянутый проект жив до сих пор и продолжает развиваться при участии известных российских поклонников сериала. Только ленивый не заметит сходства идеологии игры Homeplanet и фильма "Вавилон-5"; причина этому — реалистичная физическая модель игры. Ни одна статья о Homeplanet в западной прессе не обходится без реверансов в сторону знаменитого сериала, особенно когда речь идет о боях.

[И]: "Реалистичная" физическая модель — это попытка сделать игру оригинальной, целенаправленно развивать жанр? Или же идея выст-



▲ Рех на форсаже с расправленными крыльями... Не в атмосфере, зато красиво. К слову, двигатели работают "по-настоящему" — придав кораблю необходимую скорость, они отключаются.



▲ Грозные бортовые орудия и внушительные размеры этого корабля отбивают всяческую охоту даже подлетать к нему близко — об атаке уж не говорю.

радана долгими днями в других космосимах, где бой чаще всего сводился к утомительному вращению по часовой стрелке?

[AM]: Нет совсем уж ничем не выделяющихся игр. Понятно, что наша тоже должна чем-то отличаться от остальных, и физика — первое, что пришло нам в голову. Потом, в движении изначально присутствовала эта возможность, и глупо было бы ее не использовать.

[И]: Мы видели массу примеров неудачного воплощения "реалистичных" космических полетов. Вспомнить хотя бы *Independence War 2*, где все бои превращались в сплошное "катание на льду". Будет ли *Homeplanet* исключением?

[AM]: Конечно, у нас тоже были подобные проблемы, но мы их постепенно решили. Вернее, решение нам виделось с самого начала, но мы потратили целый год, чтобы довести его до ума, делая максимально удобным и играбельным. Как это реализовано — проще показать.

Вдоволь налетавшись в *Homeplanet*, я понял две вещи. Первая — Алексей Медведев слишком скромно отзывается о достижениях своего коллектива; вторая — эта игра дает совершенно иные ощущения от полета, нежели прочие попадавшиеся мне космосимы. У каждого корабля в *Homeplanet* есть не только основные, но и вспомогательные двигатели. Находясь под управлением AI, они нивелируют инерциальный момент, а под контролем игрока позволяют реализовать своеобразный стрейф в любом направлении. Но прелесть в том, что автоматическое гашение момента инерции можно в любой момент отключить, перейдя в так называемый "инерциальный режим", и полностью отдать корабль в распоряжение физической модели.

Бой в *Homeplanet* не вызывает никаких ассоциаций с корридой, где тебе отведена роль быка (как это было в *Independence War 2*), и полон примерчиками а-ля "Вавилон 5" — скажем, разворот на 180 градусов вокруг своей оси с продолжением полета по прежнему вектору. Удивительно, но управлять всем этим делом вовсе не сложно — манипуляции с дополнительными двигателями просто повесили на один из "хэтов" джойстика, а инерциальный режим включается лишь во время удержания одной из кнопок. Все очень просто, удобно и интуитивно.

[И]: Реально ли справиться с *Homeplanet* без джойстика?

Алексей Антоненко [AA]: Наш главный программист Олег Петров ненавидит джойстики в

любом их проявлении, поэтому за достойную реализацию схемы "клавиатура+мышь" можно не беспокоиться.

[И]: Насколько сложно будет побеждать в *Homeplanet*? Ведь AI при таком раскладе получает огромное преимущество.

[AM]: Конечно, все это дело баланса. Наш AI спокойно может выделять головокружительные финты и одновременно держать игрока на прицеле. Понятно, что играть с таким противником мало кто захочет, поэтому мы намеренно его "отупляем" — ставим задержки, заставляем отступать и делать новые заходы и т.д. Сейчас наша главная цель — идеальное сочетание правдоподобной физики и баланса. Просто сделать так, чтобы в это было интересно играть, и не только лютым хардкорщикам.

Физическая модель *Homeplanet* учитывает все — массу, отдачу... Вплоть до того, что вес выпущенной ракеты вычитается из общей массы корабля. В инерциальном режиме любой корабль может разогнаться до фантастических скоростей.

В нашей галактике

Вселенная и сюжет также весьма необычны для космического симулятора.

Рассказывают Алексей Медведев и Алексей Антоненко: "Человечество не так давно вышло в космос и не сильно выдвинулось за пределы Солнечной системы — где-то на 60-80 световых лет. В нашем мире существует могущественная Конфедерация, в которую входят десятки систем; периферийные участки, ей не принадлежащие; а также всевозможные анклавы, пиратские группировки и т.д. Конфедерация является самой сильной группировкой, она — стабилизирующая сила во всей этой кутерьме. Сюжетная линия игры начинается с бегства клана Тройден, к которому принадлежит игрок, с родной планеты Клото."

[И]: И что, никаких инопланетян?

[AM]: Совершенно верно. Люди, и только они. Сюжеты практически всех классических космосимов укладываются в пару слов — "прилетели инопланетяне". Исключением является лишь *Star Lancer* (да и то, СССР в этой игре исполнял роль тех же килраты, только с красными звездами на кораблях — прим. автора). Это порядком всем надоело. Поэтому мы не ставим себе целью закрутить сюжет эпических масштабов. В игре есть кланы. Они что-то не поделили — не перевернется же мир с ног на голову из-за этого?

[И]: Идея погони позволяет реализовать множество интересных сюжетных ходов. Помнится, нечто подобное было в *Wing Commander: Prophecy*, но там сценария хватило лишь на прыжки между системами и бесконечные битвы с врагом. Шагнет ли *Homeplanet* дальше этого?

[AM]: Начнем с того, что у нас сюжет — это не только погоня. Игра разбита на две части. В первой клан игрока просто спасается от преследователей, во второй — ищет себе новый дом. Естественно, из обеих частей мы пытаемся извлечь максимум разнообразных ситуаций.

[AA]: Игроков действительно ждет большое разнообразие. В перипетиях сюжета мы будем выступать и на стороне пиратов, и на стороне сил Конфедерации. Будут стычки, засады, подставы, всевозможные "обломы" —

всего не перечислять. И от действий игрока зависит многое.

[И]: То есть предполагается нелинейный сюжет?

[AM]: Да, в некотором роде. Но финал один — а дальше будет *Neuro*.

[И]: А есть ли в игре миссии, использующие особенности уникальной физической модели?

[AA]: Не сказать, что их очень много, но есть. Например, игроку предстоит пуститься в высокоскоростную погоню в инерциальном режиме за конвоем врага — масса острых ощущений гарантирована. Любое неверное движение бесконечно отдаст его от цели, а охрана окажет достойное скоростей сопротивление.

Всего нас ждет около 60-70 вылетов. Но интересность космического симулятора зависит не только от разнообразия миссий и сюжета — погружение в мир игры также является необходимым элементом.

[И]: За свое долгое знакомство с космическими симуляторами я выделил для себя несколько их типов. Например, авторы *Wing Commander* всегда акцентировались на взаимоотношениях персонажей и мелких деталях вселенной; *FreeSpace* — на накале боев, и т.д. Чем будет выделяться *Homeplanet*?

[AA]: Пока рано говорить, но акцент делается скорее на боевых действиях.

[AM]: Но у нас не будет так пусто, как в *FreeSpace*, где были только хорошие и плохие ребята. Скорее, наш ближайший ориентир — *X-Wing: Alliance*. Во время вылета вы сможете встретить всевозможные гражданские корабли — торговые, транспортные и т.п. Они будут прилетать и улетать, связываться друг с другом и иногда с игроком. Но вообще, подобные мелочи отнимают много сил и времени, которого у нас нет, — поэтому я не могу сказать, что мы сильно концентрируемся на этом.

[И]: Будут ли в игре какие-нибудь фиксированные персонажи? Сам игрок, например?

[AM]: Конечно, некие персонажи присутствуют — соратники, командующие — но сам игрок не персонализирован. Это обычный молодой человек, призванный в армию в связи с мобилизацией клана Тройден.

Насколько атмосферной окажется *Homeplanet*, судить пока рано, но один козырь в рукаве Revolt Games точно есть — это музыка. Очень качественные и атмосферные электронные композиции. Из четырех треков, которые я послушал, плохих не оказалось вовсе, а два из них я теперь постоянно кручу в Winamp. Надеюсь, прочие не подведут.



▲ Гигантизм по Revolt'овски — без введения на подсистемы невозможно понять, что и где находится у этой громадины.



▲ Планеты в игре выглядят завораживающе. Отличная работа!

Великая армада

Корабли... В Homeplanet они очень разные — большие и малые, грозные и шустрые, красивые, причудливых форм... Глядя на какой-нибудь громадный крейсер, подчас думаешь — да что за ум выдумал такую невменяемую конструкцию? А вот он, перед нами — Михаил Зубик.

[И]: Ты занимаешься концепт-артом. Соответственно, отправная точка создания образа корабля — твоя фантазия. На что ты ориентировался при создании дизайна кораблей? Какие существующие образы оказали влияние на конечный результат?

Михаил Зубик [МЗ]: Имеющиеся игры я за основу практически не брал — скорее исходил из собственных вкусовых предпочтений. В какой-то мере сериал Final Fantasy можно назвать источником вдохновения — уж больно нравится мне дизайн тамошних пташек.

Постер к Final Fantasy X, висевший над рабочим местом Михаила, говорит о том же.

[И]: А вот тот кораблик (указываю на один из постеров Homeplanet, в изобилии **расклеенных** на стене офиса) почему с крыльями?

[МЗ]: Это Rex, единственный атмосферный истребитель в игре. Остальные корабли в силу особенностей конструкции не могут летать в атмосфере. А Rex может, и поэтому мы сделали ему выдвигающиеся крылья — эдакая маленькая деталька для придания достоверности.

[И]: Миссии в атмосфере будут?

[МЗ]: В этой игре — нет.

[АМ]: Это, скорее, задел на будущее.

От дизайна кораблей Homeplanet и в самом деле веет новизной. Конечно, в изобилии встречаются и классические формы, да и цитаты иногда просматриваются, но финальное впечатление именно такое — свежо. Но еще более интересна идея того, как эти корабли разрушаются...

[И]: Раз уж зашел разговор о конструкции кораблей — я слышал, на днях вы закончили работу над новой моделью повреждений?

[АА]: Да, теперь даже самые маленькие корабли имеют множество зон поражения. Все повреждения отображаются визуально — игрок сможет легко отстрелить кораблю, например, двигатель. Правда, сперва ему придется пробить щит...

[И]: И как это отразится на поведении покалеченного звездолета?

[АА]: Мы думаем, как сделать лучше — более реалистично или более удобно для игрока. Возможно, компромисс найдет отражение в уровнях сложности — на обычном просто будет падать мощность двигателей, а на высоком корабль потеряет управление. Но пока есть только просто потеря мощности.

[И]: А как насчет вспомогательных двигателей — их тоже можно будет повредить?

[АА]: Да, не вопрос. Вплоть до того, что корабль лишится возможности нормально маневрировать.

Бои больших и малых кораблей в Revolt Games развели по разным углам. Полетать под носом у вражеского флагмана не получится — вынесут моментом. Да и делать там игроку просто нечего — причинить хоть какой-то ущерб такой громадине обычному истребителю не под силу (и не говорите мне о Wing Commander). Придется сосредоточиться на мелких целях — а уж тут гарантированно широкий ассортимент.

[И]: Чем корабли кланов различаются между собой?

[АМ]: У каждого клана в Homeplanet свои уникальные черты, но нельзя сказать, что эти отличия носят радикальный характер — все-таки речь идет о людях... Например, клан игрока

считается наиболее технологически развитым и владеет лучшими кораблями. Клан Дэвиан утащил у конфедератов технологию радиоэлектронной защиты, поэтому против его кораблей ракеты — не самое эффективное оружие. Сами же корабли при этом — ну, так себе. Клан Плэктор страдает ярко выраженной гигантоманией и имеет на вооружении самые большие истребители и крейсера.

[АА]: Более того — каждому клану присущи свои типы кораблей. Например, "чистый" истребитель есть только у клана Плэктор, бомбардировщики стоят на вооружении лишь двух кланов, и т.д.

[И]: Ты упомянул радиоэлектронную защиту — это, если не ошибаюсь, новаторский элемент в жанре.

[АМ]: Да. Скажу больше — в Homeplanet реализована целая философия радиоэлектронной войны. Например, прилетает огромный генератор помех и глушит все волны в округе. Затем группа истребителей спокойно входит в зону поражения намеченной цели, генератор временно снимает помехи, истребители застают врага врасплох и, покончив с ним, спокойно уходят. Во время больших столкновений подобные трюки также используются — вот это уже нужно видеть собственными глазами. Чисто визуальной бой, без радара — масса острых ощущений. Такое в космических симуляторах практикуется впервые.

Обратный отсчет

[И]: На какой стадии находится проект?

[АМ]: С радостью могу заявить, что недавно Homeplanet перешел в стадию бета-тестирования. Сколько он там пробудет, пока непонятно, но факт налицо — мы заканчиваем основную работу и начинаем вылавливать ошибки. Конечно, не все зависит от нашего желания — есть еще такая вещь, как возможности. Но мы постараемся выпустить игру как можно скорее.

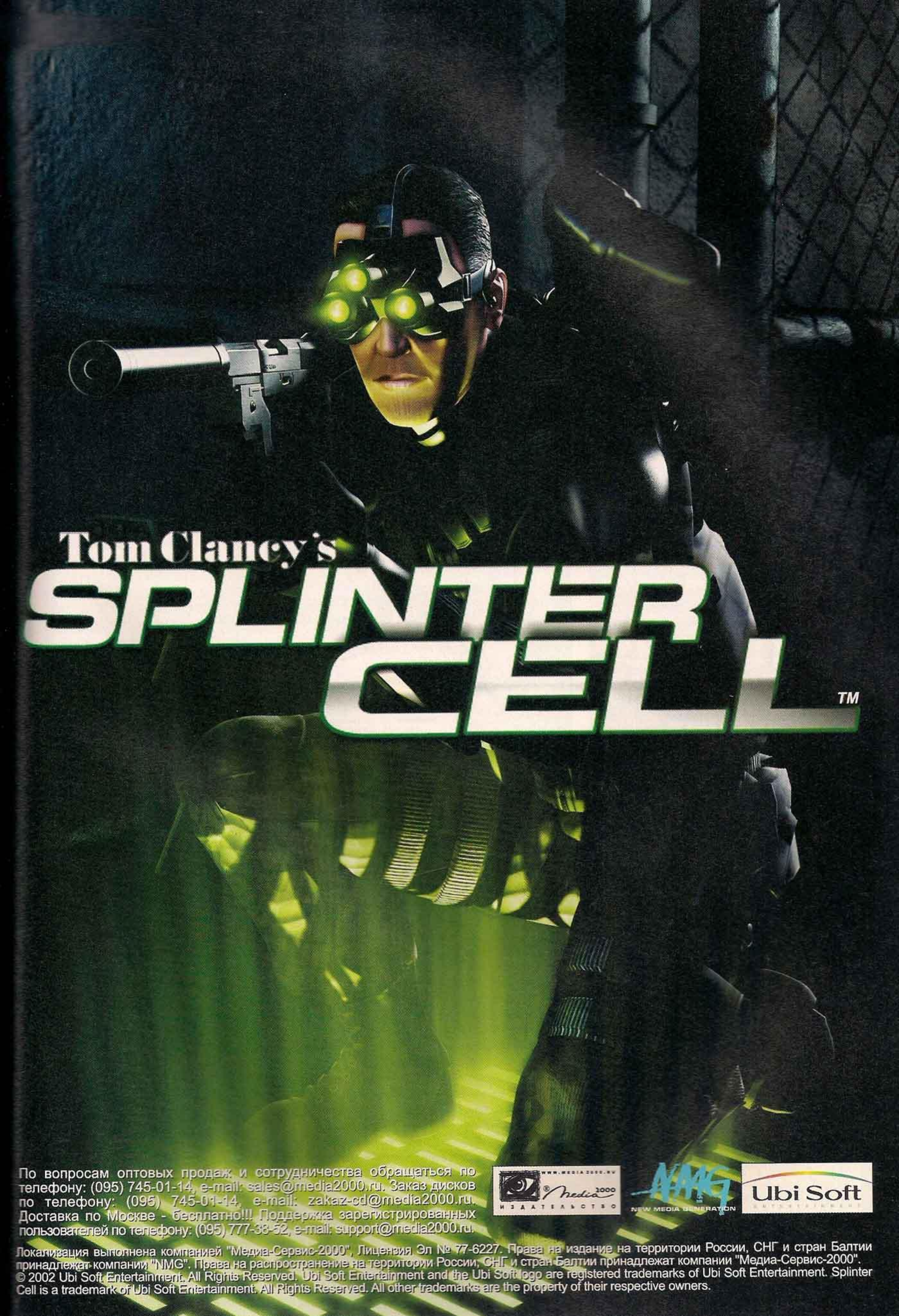
[И]: В завершение — пару слов о будущем проекте Neuro. В какой мере в нем найдут отражение события Homeplanet?

[АМ]: Я бы не сказал, что есть железная необходимость играть в Homeplanet до Neuro. Но тот, кто поиграет, естественно, получит намного больше удовольствия и, вероятно, раньше других проникнет в суть происходящего. Вообще, конечно, постараемся наладить как можно больше связей между ними — но говорить о чем-то конкретном пока рано.



▲ Коллектив Revolt Games. Алексей Медведев слева в синем свитере. Михаил Зубик справа от него и чуть сзади в серой майке. Алексей Антоненко — на переднем плане в очках.

Каков в итоге окажется Homeplanet, сказать пока сложно. То, что я увидел в офисе Revolt Games, можно описать словами "оригинально", "удобно", "симпатично". Проект действительно содержит множество инноваций. О некоторых мы пока даже не можем вам поведать — наши уста скованы кровавой клятвой. Что касается графики, то придерживать нижнюю челюсть пока не стоит. Симпатичные текстуры и богатые полигонами корабли — вот и все, чем может похвастаться Homeplanet. Однако многое сейчас меняется, в том числе и графика. Впрочем, и требования игра предъявляет более чем скромные — PIII-500, 128Mb RAM и GeForce 2 для максимальной скорости полета. Появятся ли в обзоре Homeplanet слова "атмосферно", "красиво", "интересно" — мы узнаем в самое ближайшее время. ■

A promotional image for the video game Tom Clancy's Splinter Cell. The central figure is Sam Fisher, wearing his iconic black tactical suit and night vision goggles that emit a green glow. He is holding a silenced pistol in his right hand. The background is dark and industrial, with a chain-link fence visible on the right. The title 'Tom Clancy's SPLITTER CELL' is prominently displayed in the center, with 'SPLITTER' in a large, bold, white font with a green outline, and 'CELL' in a similar style. A small 'TM' trademark symbol is at the end of 'CELL'.

Tom Clancy's SPLITTER CELLTM

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.



Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "NMG". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". © 2002 Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved. Ubi Soft Entertainment and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment. Splinter Cell is a trademark of Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.

Разгадка тайны Язеса

Аллоды 2.5

СЛУГА ТЬМЫ

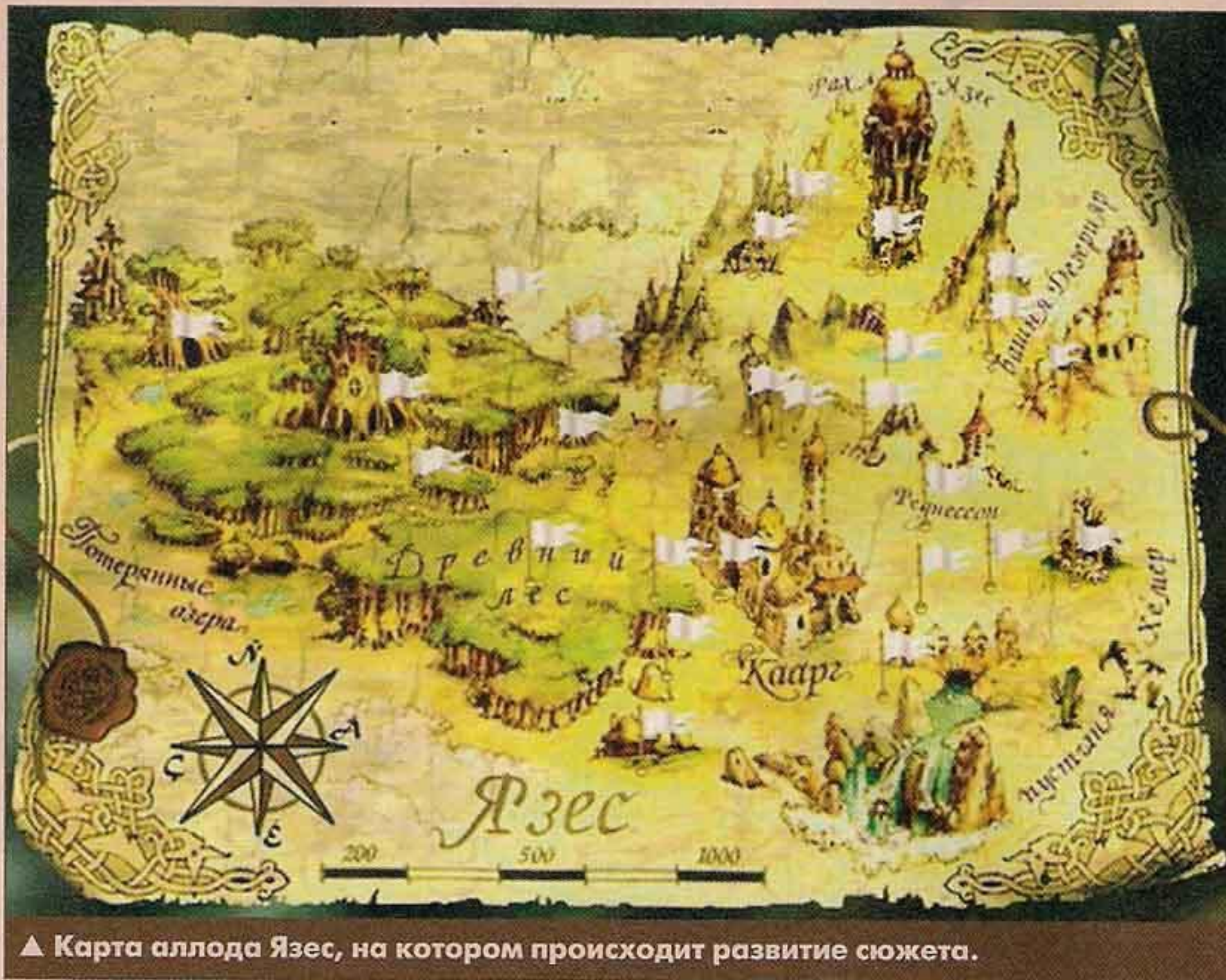
В эту ночь Скракан спал плохо. Странные видения заполняли его сознание, словно пытаясь предупредить о чем-то. В них он видел самого себя, свою башню и обстановку, к которой давно привык... Но вот на пороге появился незнакомец в черном плаще с капюшоном. Всмотревшись в лицо незнакомца, Скракан с трудом узнал в нем хранителя Язеса, своего ставленника. Потерянный и отчаявшийся, он стоял перед Скраканом, опустив глаза, вдали от острова своих владений. Это могло означать только одно: Язеса больше нет. В следующее мгновение Скракан увидел лес вокруг башни, скованный действием какого-то неизвестного, но очень мощного заклинания, и исчезающий аллод, будто сам стал свидетелем происходящего... Сон кончился внезапно, оставив чувство, что вот-вот случится нечто неприятное...

Аллод Умойр. Башня властелина Скракана. В комнате полумрак. Только дрожащее пламя свечи освещает письменный стол, за которым сидит Великий маг. Он делает новую запись в своем дневнике: «Очередной день ужас, как пламя свечи на алтаре. На пороге ночь, ее тишина навеивает сон, но едва я закрою глаза, вновь появляется это видение...»

Несколько лет прошло с тех пор, как мой ставленник Фергард занял место Великого Мага на аллоде Язес. Раньше остров принадлежал империи Хагаган, но теперь все изменилось. Мне приятно сознавать, что не без моей помощи у Канин стало одним союзником больше. Однако это событие повлечет обострение отношений между двумя империями. Мой ставленник показал себя хорошим учеником, но у него слишком мало опыта. Хагаган непременно воспользуется этим и попытается вернуть свои бывшие владения. Что-то непременно случится...

Как бы ни была хороша игра, она рано или поздно надоедает. «Аллоды» — не исключение. Так случилось и с «Печатью тайны», и с «Повелителем душ». Одиночные миссии проходятся за считанные недели, и наступает момент, когда хочется чего-то нового, неизведанного. «Аллоды 2», продукт компании Nival Interactive — игра, покорившая сердца российских игроков в далеком 1999 году, как и ее первая часть, требовала продолжения. Многие хотели этого и потому возлагали большие надежды на выход «Аллодов 3». Но игроков ждало разочарование — новый продукт появился под названием «Проклятые земли» и мало походил на любимые «Аллоды». «Земли» были замечательной игрой, но от «Аллодов» в них почти ничего не осталось.

Однако история умалчивает, что примерно в это же время маленькая компания из города Обнинск Avalon Style Entertainment при поддержке Nival начала разработку проекта



▲ Карта аллода Язес, на котором происходит развитие сюжета.

«Аллоды 2: Слуга Тьмы» (рабочее название «Аллоды 2.5»), по сути являвшегося прямым продолжением вторых «Аллодов». До настоящего времени о проекте нигде не упоминалось — несмотря на хороший старт, он так и не был реализован. Но у игроков, которые сохранили добрую память о прекрасном дебюте наших российских разработчиков в трудном, но безумно интересном жанре RPG, появилась возможность узнать, что происходило на аллодах дальше. Сегодня я, как руководитель этого проекта, с разрешения директора «Нивала» Сергея Орловского приоткрываю завесу тайны. Итак...

Игровое нутро

Привычные движок и геймплей плюс новый нелинейный сюжет, карты, материалы, монстры, ландшафты, деревья и даже новые классы персонажей — все для тех игроков, которые не могли смириться с переходом «Аллодов» в 3D, с измененными правилами многопользовательской игры. Особое значение мы придавали исполнению отдельных миссий — квестов. Очень хотелось избежать банального вырезания игроками монстров ради экспы. Наш квест — это соединение истории, задачи, сценария и дизайна. История пишется для разъяснения задачи и намеков на сценарий. Зада-

ча — это внутренняя цель миссии, которая должна быть открыта игроком, лучше, чтобы не с первого захода.

Сценарий — это программа для игрока, который играет эту миссию. Дизайн — это антураж всего видимого и слышимого, который должен соответствовать истории и в идеальном случае направлять прохождение по сценарию. Задачи на каждом уровне развития героя должны быть адекватно сложными. Очевидно, что подкачка на дополнительных миссиях — это хороший ход. Но они не обязательно должны быть простыми, например, как поиск трех заблудившихся в лабиринте. В любом случае, за-



▲ Город Смерти, тайное убежище некромансеров.

АМЕТ

Allods Map Editing Tools — мощный инструмент для редактирования карт к игре "Аллоды-2: Повелитель душ", предназначен для использования совместно с редактором карт. Он предоставляет дополнительные возможности для быстрого создания высококачественных игровых ландшафтов. Прежде всего, это касается автоматической генерации лесов и задания рельефа карты. Команд расстановки монстров почти нет, ибо это не та вещь, которую можно доверять автоматике. В облегченном варианте — *light edition* — недоступна часть функций полного варианта. Для работы с продуктом необходимо скопировать файлы из архива в каталог игры или в отдельный каталог. В комплект, помимо исполняемого модуля, входят файл справки и демо-карта сложности "Ужас!", созданная с помощью этого инструмента. Основное неудобство, с которым придется смириться пользователям **Map Editing Tools**, — это то, что он не позволяет просматривать сделанные изменения. Поэтому после каждой команды приходится заново открывать карту в редакторе, чтобы увидеть, что получилось.



▲ Паладин огня в квестовом комплекте.

проста в использовании и годится даже для начинающих. Саму программу и результаты ее работы можно посмотреть на страничке автора <http://vamp.nightmail.ru> либо на игровом сайте www.allods.net. Большинство карт, стоящих на этом сервере, сделаны с помощью АМЕТ. Некоторые даже успели засветиться на официальном сервере "Нивала" и войти в дополнение к английской версии "Аллодов 2" — *Age of Mages 2: Necromancer*.

От простого к сложному

Довольно часто случается, что простые на первый взгляд вещи требуют больших сложностей в реализации и наоборот. С нашим проектом произошло то же самое. Введение нового вида ландшафта оказалось довольно простым из-за странности в редакторе карт оригинальной игры, в результате которой трава и цветы создаются из одних и тех же спрайтов и выглядят одинаково. Появилось свободное место еще для одного вида ландшафта. Им стала лава, красная, текущая как вода и в силу своей температуры непреодолимая для всех, даже для летающих созданий.

И напротив, нетривиальным, вызвавшим долгие споры было решение о введении нового класса героев. Изначально в "Аллодах" их два — воин и маг. Однако большее число классов в игре означает больше разнообразия и возможности выбора. Наш третий, так называемый "средний" класс — паладины, нечто среднее между воином и магом. Основным навыком (специализацией) паладина — магия одной(!) из четырех стихий (кроме астрала) — выбирается при создании персонажа и не может быть изменен в дальнейшем. Прочие навыки — воинские: владение мечом, топором, копьем, дубиной; они не могут быть основными. Оружие паладина — воинское, ближнего боя. В силу необходимости иметь одну свободную руку паладины не могут использовать щиты, луки, арбалеты, а также любые виды двуручных мечей и топоров. Одеждой паладинов являются воинские доспехи кроме самых тяжелых — "полных" (полная кираса, полные наручи и т.п.), мешающих использовать магию.

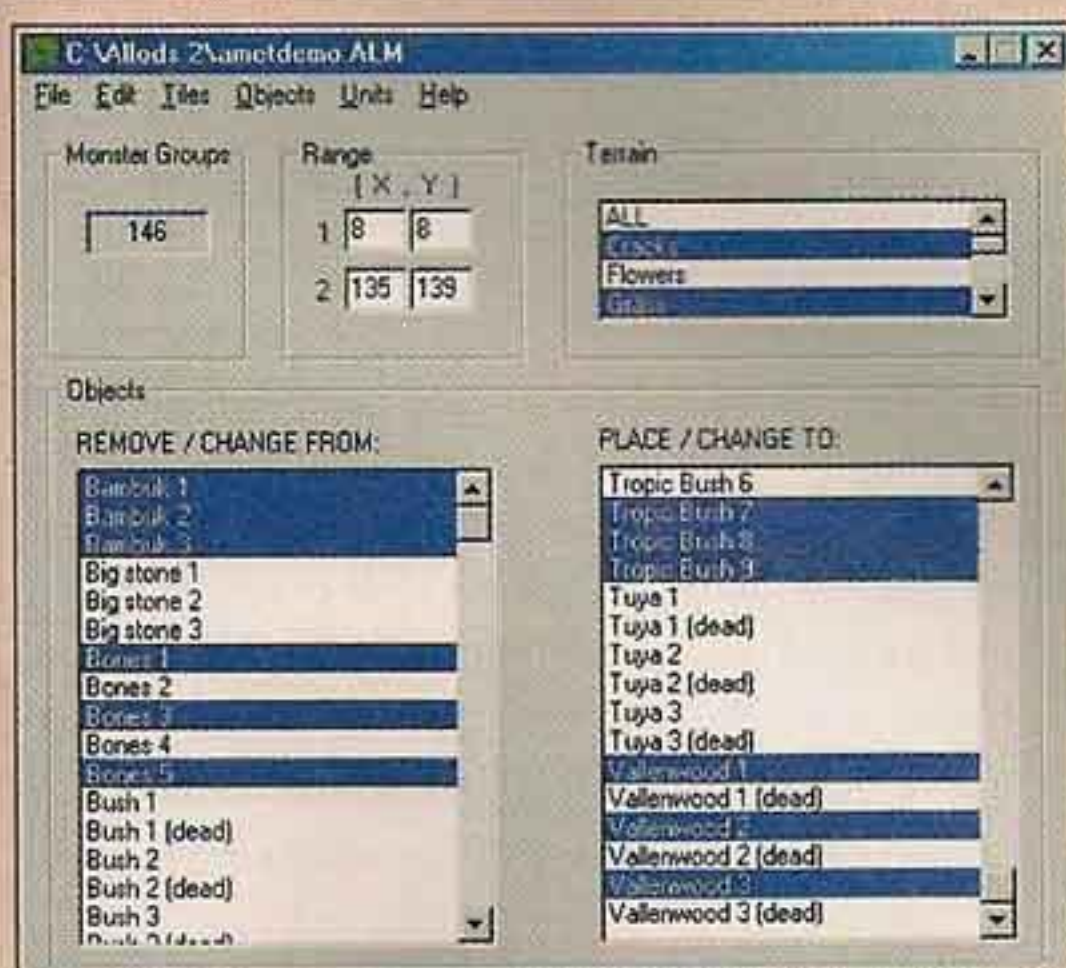
Партия

Команда, работающая над аддоном, состояла в основном из сотрудников **Avalon Style Entertainment** — это обнинские художники и аниматоры, участники проектов "Саботаж" (в разработке), "Пластилиновый сон" и "Вовочка и Петечка: даешь каникулы", мрачный Город Смерти — их работа. Также планировалось задействовать хорошо зарекомендовавших себя еще в первых "Аллодах" внештатных дизайнеров "Нивала".

Чтобы набрать больше интересных идей, мы объявили конкурс на лучший сценарий для дополнительных миссий среди игроков довольно популярного в то время игрового сервера **IDOWEB**, созданного будущими авалоновцами. Самые любопытные идеи должны были войти в сюжет новой игры. Мы также постарались учесть пожелания игроков, коих было множество: по балансу, интересности, удобству. Проблема большинства разработчиков ПО в том, что они не работают со своей программой.

Вот что нам поведали игроки со стажем. Хорошую ролевую игру отличает, прежде всего, сбалансированность. Сетевые "Аллоды" показали недостатки баланса между магом и воином, а доминирующее положение параметра "Сила" принуждало прокачиваться по стандартной схеме, практически не имея альтернативы.

Появился ряд идей, как поправить положение. Например, прирост навыка был изменен, чтобы давать существенно лучший параметр



▲ АМЕТ

дача должна воспитывать в игроке какие-то качества, которые должны быть затребованы в будущем. Квест должен заставить игрока сомневаться и поступать не самым очевидным способом, надеясь лишь на свою ловкость и точность исполнения плана. Здесь важны детали. Сложный квест должен и загадку загадать, и сделать нетривиальным ее исполнение.

Но квесту мало быть просто интересным. "Аллоды" изначально поражали красотой ландшафтов и проработанностью деталей. На создание этой красоты обычно тратится много времени. Поэтому в рамках проекта нами был создан набор утилит **АМЕТ (Allods Map Editing Tools)** для облегчения работы дизайнеров миссий. С его помощью многие монотонные и ресурсоемкие операции по созданию ландшафтов были автоматизированы, что позволило рисовать карты гораздо быстрее.

Облегченная версия набора была выложена в Сети для свободного скачивания — она



▲ Так выглядит заставка АМЕТ (Allods Map Editing Tools).

Паладин

Из истории появления класса. Когда бывший военачальник Кании Айденус стал Великим Магом и основал Кафедру Меча и Огня, часть ее воспитанников нашли для себя интерес в освоении боевой магии. Оставаясь воинами по сути, они освоили заклинания огня, которым на Кафедре обучали боевых магов, но при этом утратили часть воинских навыков. Название "паладины" сохранилось за ними и после того, как они покинули Кафедру и открыли собственные школы в разных частях света, специализируясь на одной из четырех сфер (огонь, вода, воздух, земля). Сторонников этого учения видели на разных аллодах Кании и Хадагана, но широкого распространения оно так и не получило вследствие сложностей освоения особой техники боя: паладины используют в сражении в основном правую руку, в которой держат оружие, в то время как левая рука участвует в кастинге заклинаний и поэтому должна быть всегда свободной. В этом заключаются их сильные и слабые стороны. Обладая защитой и оружием как у воина и способностью к магии, паладины проигрывают в каждом из этих умений настоящим воинам и магам.

удара, чем лишняя сила или ловкость. Далее, 100% защита от магии полностью выключала магию из игры — магия с навыком 101 и выше стала пробивать такую защиту. Это дало бы стимул брать вещи с приростом навыка. Хорошей идеей было ограничение на урон оружием. Мы решили сделать также ограничение на характеристики и навыки, чтобы только один параметр — сила, ловкость, разум или дух — мог иметь значение более определенного порога. Помимо свитков, защищающих на короткое время от магии, мы ввели защиту и от любого оружия. Кое-что было изменено в интерфейсе, чтобы улучшить управление — в обновлении по горячей клавише использовалось сразу несколько вещей. Это оказалось актуальным в сетевой игре. Например, F4 — комплект с АК (антикамень — защита от магии земли), а F5 — комплект с силой. И, наконец, самое веселое и долгожданное нововведение для сетевой игры — конь для героя, чтобы повысить скорость передвижения и снизить нагрузку. Только для воинов и паладинов. По очень большой цене.

Разумеется, это только аддон, поэтому мы в основном пользовались ресурсами старой игры. Так, новый вид монстров, вампиры, явили собой комбинацию спрайтов летучей мыши (для перемещения) и некромансера (для стояния на месте и атаки). Подобным же образом планировалось реализовать возможность герою сесть на коня — используя спрайты конного всадника.



▲ Вот такой вот прикольный тролль — почти что символ проекта.

Тернии создания

Много времени мы потратили на написание сценария, точнее, на доведение его до норм, соответствующих устройству мира "Аллодов". Это было непросто, обнаруживались все новые и новые противоречия с классическим ворлдсеттингом "Нивала". Сценарий переписывался семь раз и претерпел значительные изменения от первой редакции до последней.

Шел 750-й год эры Аллодов. После свержения Урда, хранителя хадаганского аллода Язеса, Великий Маг Скракан, следивший за развитием событий, поспешил найти ему замену, прежде чем это сделает кто-то другой. Новым хранителем Язеса стал Фергард — талантливый маг, один из четверки героев, победивших Демона на аллоде Умойр. За время похождения на Умойре он приобрел богатый опыт владения магией астрала и получил в подарок от Скракана возможность мгновенно перемещаться на другие острова. После победы вернулся на родину в Кватох, где около ста лет учился у Тенсиса удерживать аллоды.

Такое событие не могло остаться незамеченным в Хадагане: Гильдия некромансеров Язеса проводила важные исследования, которые могли быть использованы империей в военных целях. Теперь новый Великий Маг аллода нейтрален и к Кании, и к Хадагану, поэтому статус острова в конфликте между империями не определен. Дополнительную проблему вызвало то, что ставленник Скракана оказался слабее своего предшественника, что вполне могло привести к постепенному уменьшению Язеса. Зонай риска стал Древний Лес — западная часть острова, наиболее удаленная от башни Рахл-Язес. Шпионы, посланные на остров с целью подготовить благоприятную почву для смены Великого Мага на одного из сторонников Хадагана, ничего не добились. Однако несомненно, что такие попытки будут предприниматься вновь и вновь...

Предрассветное спокойствие леса нарушили звон тетивы, лязг меча и завывание раненых хищников. Все! Не будут больше волки воровать деревенских овец. По крайней мере, эти два... Юный охотник гордо нес домой свою добычу. Защищать родную деревню от хищников, конечно, благородная задача, но разве не хочется сразиться с драконами, троллями, злыми колдунами, как герои старинных легенд? Жаль, что даже самая бурная фантазия не может заменить радость настоящей победы. Времена великих походов остались в прошлом, жизнь стала обыденной и скучной. Так думал Раниф, молодой мечтающий прославиться охотник родом из довольно процветающей деревни на аллоде Язес.

Раниф искусен в своем ремесле, но не находит ему достойного применения. Его тянет совершать подвиги, истории походов героев Язеса и Умойра с детства не дают покоя. И вот однажды судьба дает ему такой шанс...

Много опасностей предстоит встретить Ранифу на своем пути, много загадок разгадать, разрешить спор двух могущественных держав, избавить мир от Демона и, возможно, по-другому взглянуть на себя и свою



▲ Несколько лет назад эта заставка радовала глаз посетителей первого неофициального сервера IDOWEB по игре "Аллоды", сейчас она так же неофициально украшает сайт A2,5.

жизнь. К сожалению, размер статьи не позволяет привести сценарий целиком — самое интересное остается за кадром. Полную версию истинные поклонники "Аллодов" могут прочесть на моей домашней страничке <http://vamp.restoration.ru>. Там же вскоре появится информация о дальнейшей судьбе проекта, которая пока что не определена.

Крах надежд?

В чем же причина того, что удачное начало так и не получило развития? Причин несколько, но все сводится к тому, что игростроение — серьезный бизнес со своими правилами. Недостаточно просто сделать хороший продукт, важно сделать его вовремя. Идеальным был бы выпуск аддона до появления на рынке "Проклятых земель", пока многочисленные любители "Аллодов" ждали следующей серии. В таком случае можно было бы рассчитывать на хорошие продажи в России и за рубежом. Появившись на свет чуть позже, аддон выглядел бы неконкурентоспособным на фоне новой игры, созданной на современной 3D-технологии. Главное условие, которое выдвинула компания "Нивал" к разработчикам дополнения, — обеспечить высокое качество, на уровне продуктов самого "Нивала". Все это обычно упиралось в большие временные затраты, когда одно только бета-тестирование может занять несколько месяцев. Мы просто физически не успевали в срок.

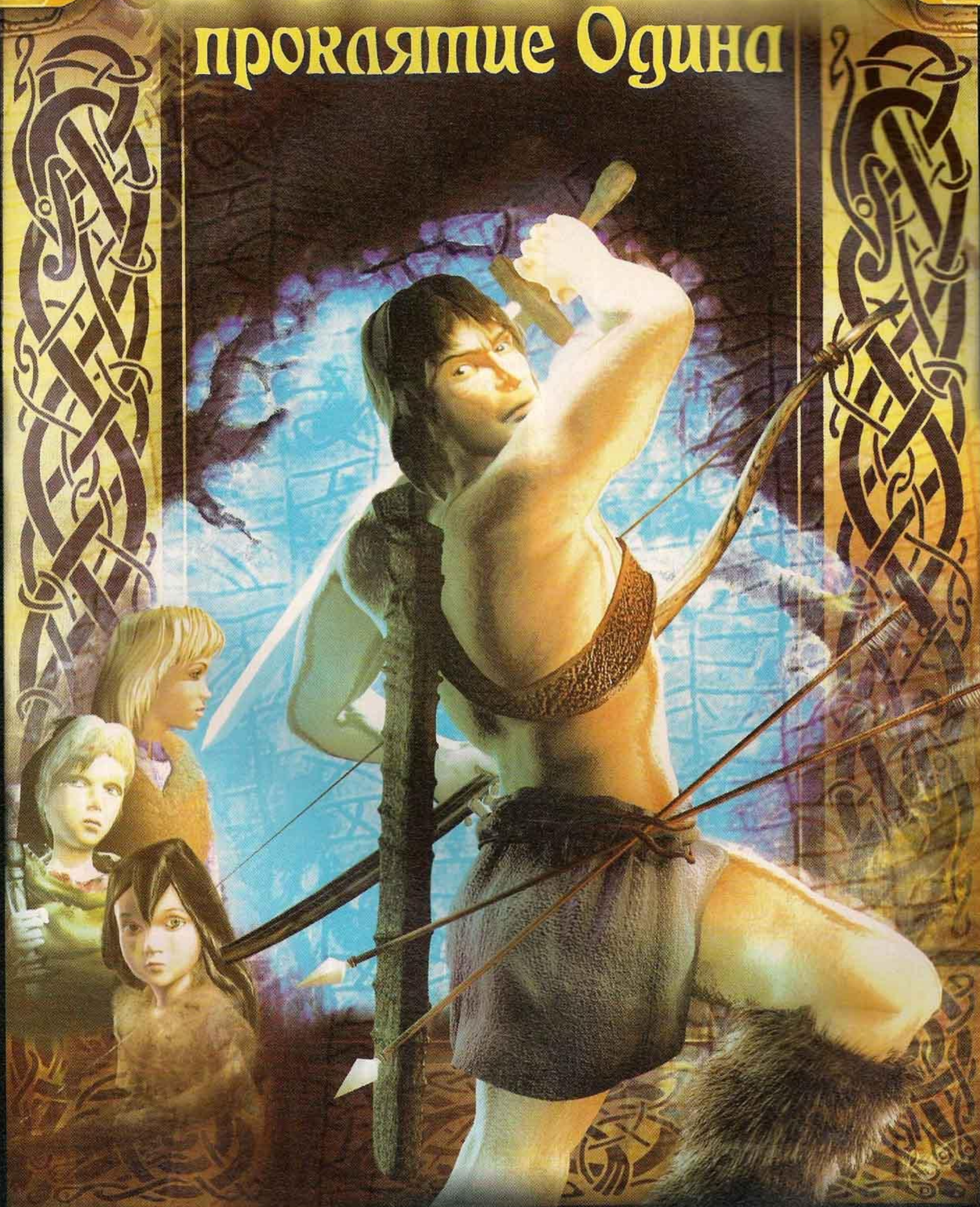
Однако рано еще ставить на "Аллодах" крест. Возможно, в будущем (и даже ближайшем) проект будет возрожден "некоммерческими силами" аллодовских фанатов, которых в русских селеньях хватает. Подтверждение тому — неумещающая активность игроков сервера по "Аллодам 2". www.allods.net — над его созданием потрудились многие известные в мире игры личности. Старую игру уже не узнать. Развитие идет постоянно, проводится работа по улучшению мультиплеера: вводятся новые аппаратные мощности, исправляются баги, корректируется баланс, разрабатываются новые карты, добавляются новые магические предметы, регулярно проводятся турниры среди игроков, которых становится все больше и больше.

Присоединяйтесь и вы. И, как говорят на "Аллодах", да будет вечно наша земля...

Руководитель проекта "Аллоды 2: Слуга Тьмы"
Андрей Маховиков AKA -Vampire-
<http://vamp.restoration.ru>

ТОРГБАЛ

проклятие Одина



По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.

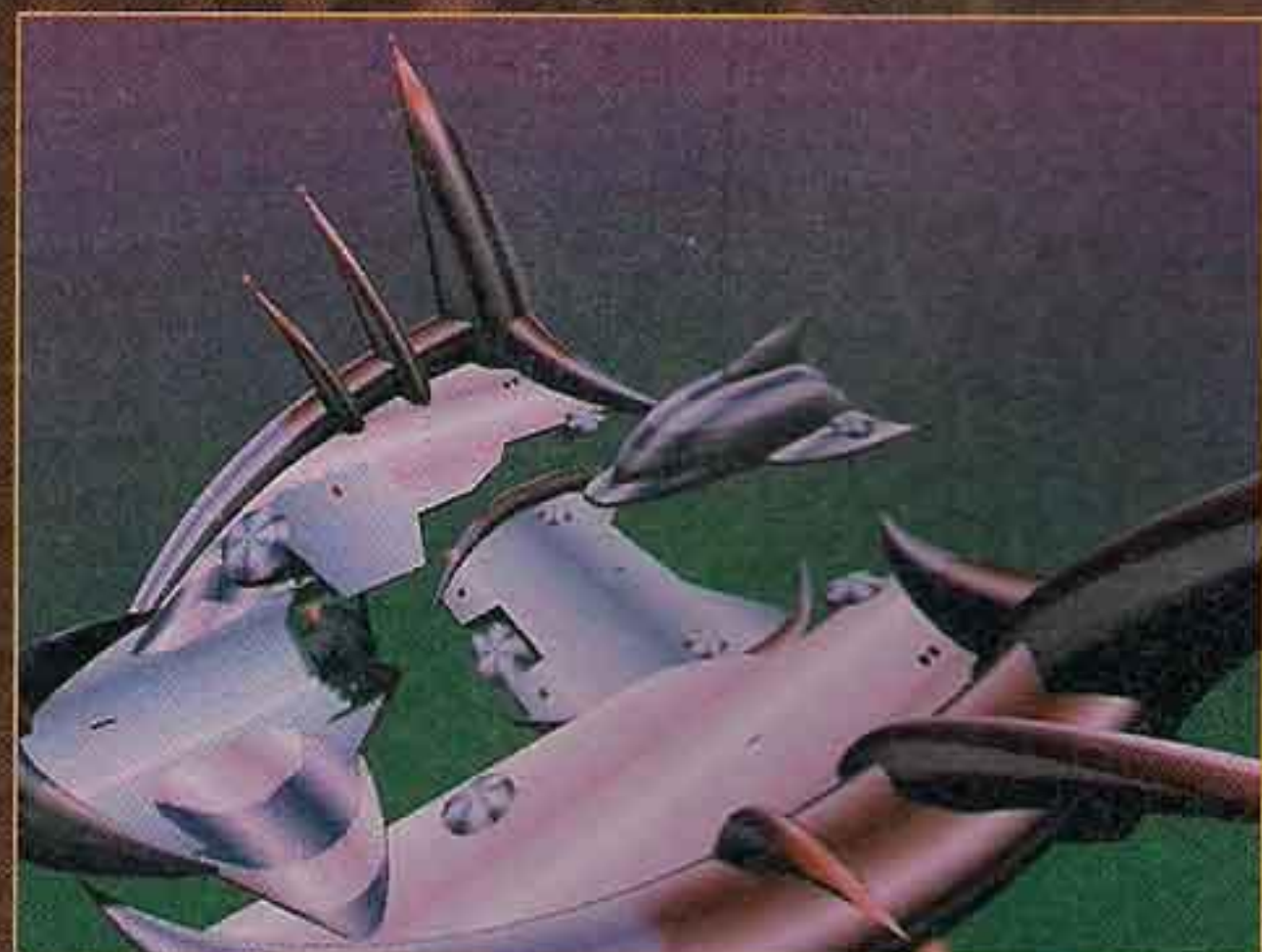
© 2002 CRYO. All rights reserved.

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".



НОВОСТИ

Quake III Arena
www.planetquake.com/quint



Увидел свет сборник карт под названием QVision Map Pack. Казалось бы, событие незначительное — чуть ли не каждый день новые карты появляются. Однако не все так просто. В составе QWMP всего три карты, но какие! Каждая карта посвящена определенному животному и выполнена, так сказать, в соответствии с внешним видом прототипа. На скриншоте — карта Qdolphin. Улавливаете определенное сходство? Стоит заметить, что в жертву дизайну (который иначе как потрясающим не назовешь) не были принесены ни планировка, ни баланс — играть на этих картах очень даже интересно. Главное — на красоты особо варезку не разевать, не то более практичные игроки быстро превратят вас во фраг.



www.planetquake.com/q3battlebots

Довольно редкое, я бы сказал уникальное явление — модификация, ориентированная исключительно на игру с ботами. Во-первых, коренным образом изменяет AI же-



лезных болванов, делая их поведение более похожим на человеческое. Во-вторых — добавляет вагон и маленькую тележку новых шкур и скинов. В-третьих — добавляет новые режимы стрельбы для рельсы, шотгана и плазматрона плюс возможность кидать гранаты вручную. Поддерживаются режимы Deathmatch, Teamplay и CTF.



www.machinima.com

А теперь немного откровенной экзотики. Демки с чемпионатов уже давно никого не удивляют. Демки со скоростным прохождением или супертрюками вызывают некоторый интерес... А как насчет фильмов, сделанных на движке игры? Нет, речь не о скриптовых сценках, знакомых каждому по современным сингловым играм, а имен-

QUAKE III ARENA

Quake III: Requiem
www.requiem.com

Весьма известная модификация с пятилетней историей. Существуют также варианты для Quake и Quake II. Типичный представитель семейства "все в одном". Разработчики не преследовали какой-либо определенной цели, а просто-напросто от души оторвались, наполнив свое детище самыми разными интересными фишками. Здесь и новое оружие (Flamethrower, Touch Grenades, Nailgun, Minigun, Freeze Gun, Super BFG), и страшное количество powerup'ов (например, с десятка рун, каждая из которых усиливает один из параметров игрока или открывает новую возможность). А возможностей просто уйма — отражение вражеских снарядов в стреляющего, создание клона игрока (что-то вроде голограммы из старого доброго "Дюка"), или, скажем, рун, позволяющая абсолютно бесшумно передвигаться и стрелять. Из Unreal Tournament позаимствованы ботинки-прыгалки с ограниченным запасом прыгучести. Налицо любимый многими крюк, позволяющий не только быстро перемещаться к нужному месту, но и подтягивать к себе далеко лежащие предметы (и далеко бегущих неосторожных игроков). Грамотно реализована интеграция мода в оригинальный Quake III — стандартное оружие и предметы никуда не исчезают, просто на стандартных картах появляются новые вкусности, которые между прочим, с радостью используют боты.

Рейтинг "Мании": ■ ■ ■ ■ ■ 4/5



▲ FreezeGun в действии. Замораживает не только непосредственную цель, но и всех, кто попал в радиус поражения. Теперь самое время пустить туда ракету или две...

UNREAL TOURNAMENT

Death Ball
www.planetunreal.com/teamvortex/db

Среди разработчиков модификаций к многопользовательским 3D Action достаточно популярна идея превращения в кровавую зарубу вполне традиционных видов спорта — футбола или баскетбола. Подобные моды существовали еще во времена Quake и постоянно разрабатываются под новые платформы. Создатели UT2003 решили пресечь подобные начинания на корню, включив в игру режим Bombing Run — некую вариацию на тему американского футбола. Но

не хватает в этом режиме драйва, скорости, командного духа, решили ребята из известной любому анрилеру команды Team Vortex (тем, кто совсем в танке — это создатели прошлогодней UT-супермодификации Operation Na Pali). И слабаки на досуге свою версию этого режима, окрестив ее Death Ball.

Death Ball — это гремучая смесь футбола, хоккея, баскетбола и американского футбола, помноженная на обстановку UT2003. Так заявляют авторы



▲ Опасный момент... Передача... Удар! ГОЛ!!!

Конечно, им видней, но я этих самых элементов хоккея или баскетбола так и не заметил — плохо искал, наверное. А на футбол очень похоже, по крайней мере, в той степени, в которой спорт может быть похож на компьютерный боевик.

Основой для состязаний служат несложные прямоугольные карты с футбольными воротами по краям. В начале раунда игроки двух команд респавнятся на этих половинах, а посередине поля появляется мячик. Суть — схватить мяч и забить его в ворота противника. Это вкратце. Вся соль мода — в деталях, о которых расскажу подробнее.

Самое важное — у игроков нет никакого оружия, кроме "единички". А с ее помощью можно в ближнем бою отталкивать или, при удачном попадании, убивать других игроков. Поэтому для успешной игры необходимо грамотно передвигаться по полю и четко выстраивать защиту и нападение. Владеющий мячом игрок двигается значительно медленнее окружающих, поэтому пробиваться к вражес-

ким воротам в одиночку — заведомо гиблое дело. На помощь приходит слаженная игра в пас. Еще одна находка разработчиков — в защиту можно ставить вратарей. Среди всех игроков мода только вратари могут "доджиться" (резко прыгать в сторону), что очень способствует охране ворот.

Основной задачей авторов было сделать упор на командные действия. Констатирую факт — это получилось. А главное — играть командой на порядок интереснее, чем совершать сольные проходы в том же Bombing Run. Однако проявляется это только при игре с живыми людьми. Хваленый Unreal'овский AI в Death Ball хромает на обе ноги. Боты, конечно, двигаются по полю и даже умудряются иногда забивать голы, но вратарей они не ставят, в пас не играют, заветам DavidM не верны. Впрочем, мод быстро развивается, и эта проблема вполне может быть решена в ближайших релизах. Пока же — хорошо. Но не отлично.

Рейтинг "Мании": ■■■■■ 4/5



Тактическое руководство, часть четвертая Конфиг и управление

Вы не знаете, что такое консоль и конфиг? Тяжелый случай. Тогда отправляемся к дяде Гоблину на www.school.ogl.ru в раздел "Консоль". Там вас научат управляться с консолью вообще (и с консолью Q3 тоже). Мы же будем говорить исключительно про новые команды в R3CW. Новых команд, впрочем, немало. А вот нужных немного меньше. Так что идем по порядку.

Управление

Классическим управлением считается W-вперед, S-назад, A-влево, D-вправо. Прыжок — правая кнопка мыши, выстрел — левая. Спринт (резкое ускорение)

ставьте под мизинец, лучше всего на Ctrl или Shift (если основная раскладка WASD).

Теперь про оружие. Оружие нельзя переключать. Забудьте про кнопки "next weapon" и "previous weapon". Их использование ведет к верному поражению. Иногда инженеры, чтобы обезвредить динамит, долго перебирают весь свой скарб, чтобы найти щипцы. Но они, как правило, находят их поздно, и — биг-бада-бум! — команда проигрывает. Так что отныне наш девиз — "каждой пушке — по кнопке!". Точнее, не пушке, а группе оружия. В мультиплеере весь ваш арсенал делится на:

но о демках, записанных с участием живых игроков по строго определенному сценарию.

При наличии определенных программ и навыков демки можно монтировать, добавлять "титры и спецэффекты", а также прочие кинематографические изыски. Старый и уважаемый сайт Machinima посвящен именно этому виду творчества. Вершину в местном Top 10 занимает "Матрица".

www.planetquake.com/wirehead/generations

Грядет продолжение легендарной серии под названием Generations Arena от Wirehead Studios. В свое время об этой полной конверсии Quake 2 писали все игровые издания. И вот пришло время новой версии, обещающей вобрать в себя все лучшее из культовых мультиплеерных игр. Модели игроков из Doom, Quake, Quake II и, естественно, Quake III. Самые лучшие карты, вроде культовых The Bad Place или The Edge. Любимое оружие и прочие классические атрибуты. Работы над модом достигли завершающей стадии — к моменту выхода номера, вероятно, уже можно будет скачать релиз.

www.planetquake.com/polycount

О кладях хороших карт мы вспоминали не раз и даже не два, а вот о такой необходимой в обиходе каждого кутрикара штуке, как скины и модели, — слегка подзабыли. Непорядок! Срочно исправляемся и отправляем вас к вышеозначенному ресурсу — это главная сетевая житница и кузница лучших шкурок и моделек. Вашему вниманию предлагаются еженедельные обзоры даров создателей и кожемяк со всего мира. Среди экспонатов попадаются совершенно уникальные экземпляры.

www.urbanterror.net

Радостная новость для терпеливых диалогщиков и обладателей толстых каналов: появился новый 243-мегабайтный билд модификации Urban Terror, претендующей на звание "убийцы Counter-Strike". Версия 2.6 (представлена для Windows, Linux и даже Mac) порадует юных сепаратистов новыми видами оружия, несколькими дополнительными и очень неплохо задизайненными картами, а также, само собой, в очередной раз оптимизированным кодом и повышенной сбалансированностью. Стоит заметить, что Urban Terror, подобно дедушке CS, начинает обрывать пользовательскими уровнями, скинами и моделями оружия.



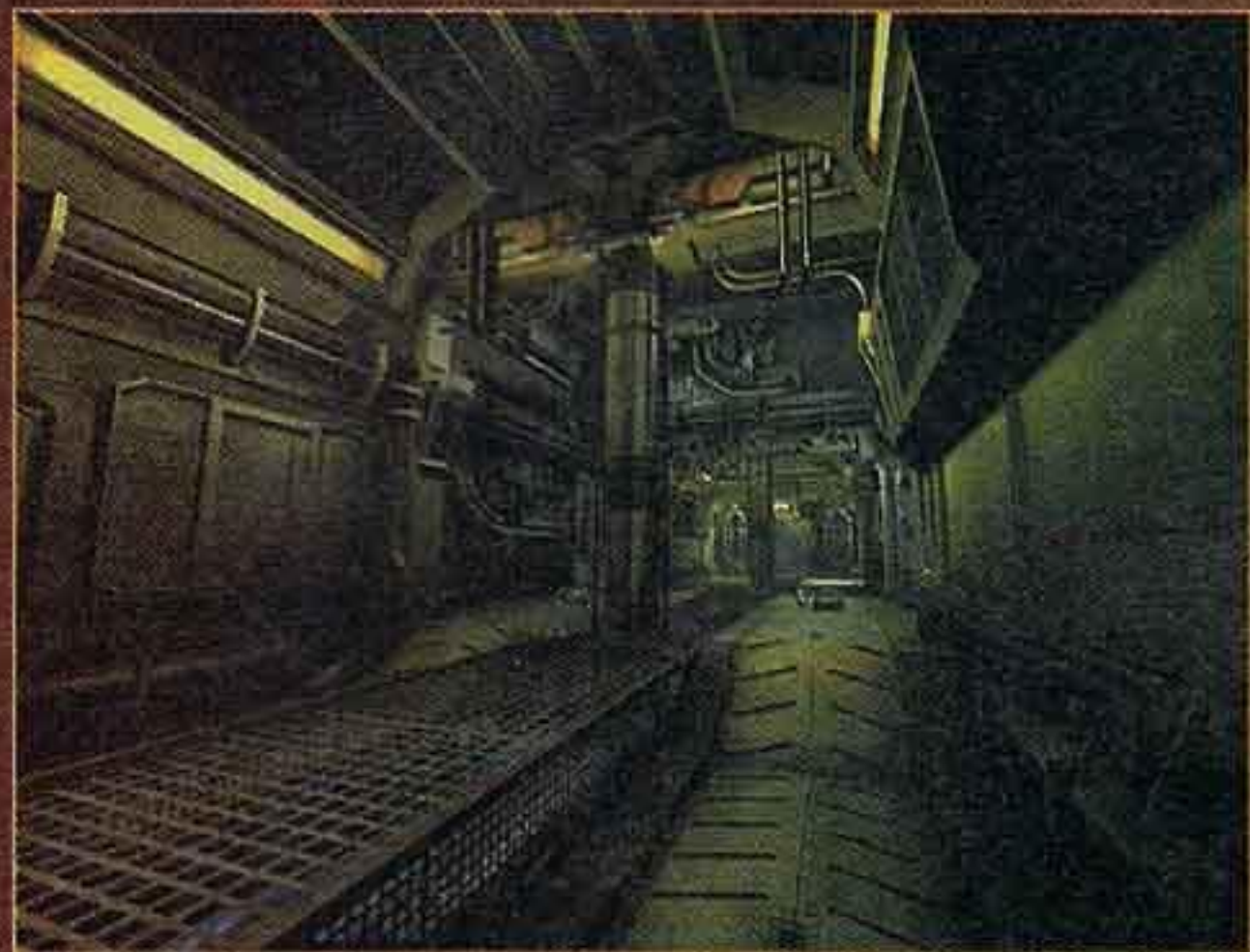
www.qeradiant.com

Игроков с архитектурными наклонностями не оставит равнодушными масштабное обновление на официальном сайте редактора карт QERadiant. Помимо новых статей с различными примерами, обновился FAQ. Если вы еще не до конца освоили этот сложный редактор, то бегом сюда. Знание английского крайне желательно.

Unreal Tournament 2003

www.unrealtournament2003.com

Начинает просачиваться информация о подарке от разработчиков UT2003 — первом бонус-паке к игре. Пока что сведений немного, но работы ведутся (Digital Extremes совместно с Epic). Среди уровней будет несколько ремиксов старых добрых карт из UT, а также еще одна конверсия многострадальной DM-Curse. Клифф Блэжински заявил, что вошедшая в UT2003 версия неинтересна и слишком туманна, посему нуждается в очередном косметическом ремонте.



www.roar.fahadkhan.org

По невыясненным причинам разработчики UT2003 не включили в игру приглянувшийся многим игрокам в UT режим Assault. Свято место пусто не бывает — нашлась команда фанатов "штурма", отважившаяся сделать его ремейк на рельсах UT2k3. Авторы обещают учесть все народные пожелания, молибы и просьбы и сделать и без того интересный режим еще интереснее. Разумеется, нас ждут переделки старых карт и совершенно новые авторские творения. Правда, дата второго пришествия Assault пока не определена.



www.planetunreal.com/cliffyb

Заканчивая разговор о работе над ошибками, упомяну еще один значимый ремейк — карту DM-Liandri_v02. Популярнейшая UT-карта стараниями японского камрада Akira "Iso6" Ikeda продолжила свое существование, теперь уже под крышей UT2003. Причем работа вышла настолько качественной, что смогла даже привлечь внимание КлиффиБи и попасть в его Ownage. Подробности — по ссылке.



www.iscariot.nl

Голландская блэкеталлическая группа Iscariot в свободное от студийных сессий и концертных выступлений

одно основное оружие, нож, гранаты, пистолеты, специальность номер один, специальность номер два. Под основным оружием подразумевается та пушка, которую вы себе выбрали в "лимбо"-меню. То есть автоматы, ракетницы, огнеметы и прочее. Специальность номер один — это шприц у медика, щипцы у инженера, авиаудар у лейтенанта. Специальность номер два — пакеты медика и лейтенанта, динамит инженера. Вот команды, организующие правильное распределение:

- weaponbank 1 — нож, у меня стоит на 1;
- weaponbank 2 — пистолет, его я оставил на двойке;
- weaponbank 3 — основное оружие, у меня Q;
- weaponbank 4 — гранаты, у меня E;
- weaponbank 5 — шприц, щипцы и авиаудар. Записан на TAB;
- weaponbank 6 — пакеты медика и лейтенанта, динамит инженера. У меня на пробеле.

Также всегда выставьте CG_FOV (угол обзора) не меньше 100, а еще лучше — 120.

Кроме того, советую поставить на колесико мыши (или на другую кнопку, если у вас двухкнопочная мышь) скрипт изменения чувствительности. Выглядит он следующим образом:

Seta mousesenschange "vstr Mbig"

Seta Mbig "sensitivity Y; set mousesenschange vstr mlittle"

Seta mlittle "sensitivity 2; set mousesenschange vstr Mbig"

Bind X "vstr mousesenschange"

В этой строчке X — любая клавиша, на которую вы хотите поставить данный скрипт. Y — чувствительность, с которой вы играете. Это нужно для того, чтобы в ближнем бою использовать обычную чувствительность, а для стрельбы по дальним целям — низкую. Это весьма полезно для снайперов. На обычной чувствительности ищут цель, на маленькой — целятся. Еще один совет: никогда не загромождайте конфиг сложными многоуровневыми, многофайловыми скриптами. Они очень часто виснут.

Продолжение следует...



JEDI KNIGHT 2: JEDI OUTCAST



Путь джедая. Часть V

Deathmatch — вершина искусства кибербоя. С этим никто не сможет поспорить. Только в бескомпромиссном противостоянии мастерства и опыта можно определить сильнейшего. Но deathmatch — сражение одиноких волков. Если вам не чужд командный дух, вы наверняка предпочитаете "тупому мочилову" что-то более общественное, начиная с национальной русской забавы "стенка на стенку" и заканчивая ее жутко проапгрейженным вариантом "прыгающая стенка на бегающую стенку", где между дерущимися туда-сюда носятся лидеры команд и крадут друг у друга флажки. В последнее время такие забавы нравятся геймерствующему народу все больше и больше. И авторы Jedi Knight 2 не могли не обратить на это внимание. Мы тоже приняли ситуацию к сведению — и вот результат: тактическое руководство по альтернативным режимам сетевой игры в JK2. В бой!

Duel

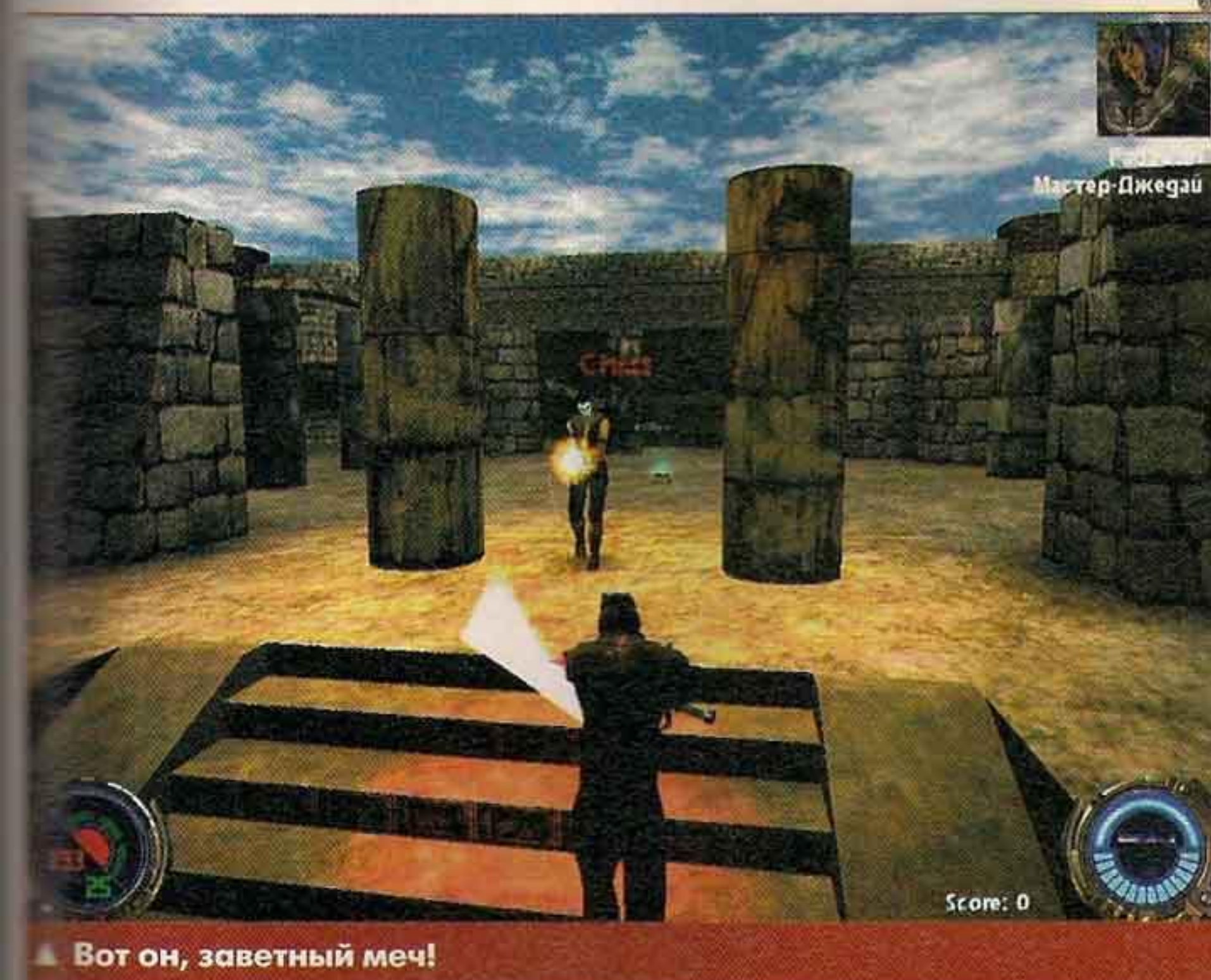
Режим Duel — это примерно то же, что и Deathmatch, только противники сходятся один на один. В дуэли и только в дуэли можно выяснить, чье мастерство выше. Обязательно отключите на сервере применение оружия — оно в игре совершенно лишнее. Ну а Силы оставляйте по вкусу. Некоторым нравятся яркие, запоминающиеся дуэли энергий, а кто-то предпочитает только фехтование. Никаких особых тактических приемов для режима дуэли нет — они такие же, как и в Deathmatch (который здесь называется Free for All). Но есть одна тонкость. Обычно новички не любят наблюдать за

чужой битвой и, пока не подошла их очередь, не обращают особого внимания на будущих врагов. А зря! Пока не начался бой, вам представляется уникальная возможность изучить все тактические приемы и повадки противника, его методы противодействия и трюки, ну и, разумеется, слабые места. Этот шанс нельзя упускать. В бою вы сможете применить полученные знания против противника — и победить.

Jedi Master

Совершенно потрясающий режим. Все игроки начинают игру как обычные солдаты без всяких джедайских способностей. Где-то на карте лежит световой меч. Тот, кто берет его, становится Мастером Джедаем. Световой меч — весьма грозное оружие. Но Мастер Джедай получает еще и все прокачанные Силы, превращаясь в машину убийства. За уничтожение других игроков ему начисляются очки. А эти другие пытаются всеми силами сокрушить лидера и овладеть заветным мечом. Кто наберет больше очков — тот и победил.

После возрождения на карте сразу бегите к мечу. Вы должны взять его первым! Получив меч, крушите в капусту всех и вся, не забывая про оборону. Все тактические комбо, о которых мы писали в прошлой части руководства, вполне применимы и здесь. Была бы фантазия, а способов уничтожения врагов тысяча. Есть одна тонкость, о которой не знает почти никто. Когда разрешено убийство партнеров по команде, любое убийство одного игрока другим заносит лишнее очко на счет Мастера Джедая. Если вы



▲ Вот он, заветный меч!

Мастер Джедай — грех этим не воспользоваться. Ну а если вы всего лишь солдат, старайтесь не убивать партнеров.

И не подумайте, что это командный вид игры. Совсем наоборот. Ведь каждый должен подобрать заветный меч, но никто не хочет лезть на вооруженного таким мечом джедая. Из этого следует очень простое правило: всегда будьте вблизи джедая, но старайтесь не вмешиваться в него, а внимательно следите за мечом. Когда Мастера Джедая убьют, убийца

еще несколько секунд будет под властью адреналинной инерции, а вы за это время успеете подобрать отлетевший в сторону меч. Неспортивно, зато эффективно. И еще одна тактическая уловка, но на этот раз для джедая. Если вас никто не видит, выключите световой меч и выбегайте на народ. Никто и не примет вас за джедая! И когда перед вами будет достаточное количество спин, включайте меч и выбирайте самую жирную и фрагоносную.

Продолжение следует...

ОПЕРАЦИЯ FLASHPOINT

Тактическое руководство

Действия бойца пехотного подразделения (продолжение)

Использование оружия: пулеметы

Теперь поговорим о пулеметах. Точнее — об их использовании. В отличие от

автоматчиков, пулеметчики играют роль огневого прикрытия, поэтому намного меньше перемещаются и ведут более интенсивный огонь. Это следует учиты-



▲ Пулеметчика едва видно в кустах. Стоит подождать, пока враг подойдет поближе, и потом ударить всей командой.

время всем составом играет в UT2003. Ибо, по их утверждениям, композиция со знакомым любому игроку в UT названием *Killing Spree* была написана исключительно под влиянием этой игры. Песня доступна для свободного скачивания и, возможно, станет для кого-то лучшим саундтреком к любимой игре.

<http://unreal.epicgames.com>

Всем игрокам, запускающим UT2003 в режиме D3D-рендеринга и испытывающим в связи с этим какие-либо проблемы, поможет, вероятно, обновление библиотеки D3DDrv.dll. На сайте Unreal Technology появилась ее свежая версия, которая, в частности, решает проблемы с видеокартами от ATI и S3.

www.hardocp.com/article.html?art=MzY4LDE=

Unreal Tournament 2003 вследствие своей графической навороченности не смог избежать участи стать очередным народным тестом производительности компьютеров. Сходив по ссылке, вы узнаете о методиках объективного тестирования, а также сможете скачать программку бенчмарк — по словам авторов, более удобную, чем тест, поставляемый с игрой.

Jedi Knight 2: Jedi Outcast

www.jk2files.com/file.info?ID=7783

Левелдизайнеры Shadriss и WhiteShdw порадовали нас второй версией великолепной мультиплеерной карты *Duel of the Fates*. Карта выдержана в дуэльном стиле и приятно удивит вас высоким уровнем детализации. Авторы признаются, что карта навеяна несколькими эпизодами Лукасовской нетленки. А сражаться нам предстоит в уютном местечке под названием *Plazma Reactor* и не менее уютном бункере на поверхности Набу. И здесь поклонников JK2 ждет сюрприз: бункер открывается на красивейшие панорамы Набу. И еще занятная особенность: достаточно заменить один файл, и красная кирпичная кладка станет желтой. Похоже, скоро мы будем писать конфиги не только для оружия, но и для кастомизации карт.

www.dimside-jk2.tk

Начиная играть на мультиплеерной карте *Dim Side Jedi Academy* за авторством Мэтта "Worr Sonn" Канея, первые несколько минут недоумеваешь — эта странноватая территория и не менее странный холл очень мало приспособлены для баталлий... Но как только появляется желание послать эту карту куда подальше, открываются двери холла — и понимаешь, как был не прав. Это не просто карта, это целый сонм великолепных дуэльных арен, три из которых скромный автор назвал в честь себя, любимого.

JediKnight2Files.com

Очередную подборку симпатичных скинов представил геймерской публике Омар Торрес. На этот раз мы



сможем облачиться в личину Оби Вана, Анакина, Дуку и Винду из "Эпизода 2". Все скины сделаны вполне грамотно, особенно хорошо проработаны лица персонажей. Автор напоминает, что перед установкой скинпака желательно избавиться "от всех остальных Анакинов, Оби Ванов и Дуку", которые по недоразумению могли оказаться в папке JK2.



www.jedioutcastmaps.com

"Прошел год с момента встречи с Дартом Вейдером в главном комплексе Кейджима. Как он выжил, до сих пор остается загадкой...". С этих строчек начинается предистория новой сингл-карты от уже знакомого вам Блестера. The Dark Alliance — это сиквел The Mainframe 2.0, который продолжает его сюжетную линию. Если вы и на этой карте не играли, обязательно исправьтесь — она того стоит! Ну, а потом с легким сердцем можно приступить к свеженькой Dark Alliance. Большая, великолепно детализованная карта не оставит фанатов равнодушными.



<http://majordod.netfirms.com>

Неожиданный сюрприз! Знаменитый модельер майор Клод, не отрываясь от производства (Хан Соло), разродился новой моделькой для JK2. Да какой моделькой! Харрисон Форд в роли Индианы Джонса — это надо видеть. А потом срочно облачать в этот скин своего аватара и отправляться навстречу виртуальным приключениям. Модель сделана на очень высоком уровне: при разговоре Индиана честно открывает-закрывает рот и хлопает глазами.



КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ РОССИИ

БАЗА ДАННЫХ ПО КЛУБАМ НА КОМПАКТЕ

Товарищи москвичи, не пропустите. Наша сводка пополнилась еще одним отличным столичным клубом — "Клан". Более тридцати машин, оснащенных процессорами Athlon 2000XP и видеокартами GeForce 4! Подробную информацию о клубе смотрите на нашем компакт-диске.

Владельцы клубов, мы видим, что вы не спите и продолжаете присылать сведения о себе. Но! Если бодрствование ваше станет еще более активным, мы в обиде не будем. И самое главное, геймеры скажут вам спасибо. Судя по письмам, приходящим в редакцию, сводка пользуется большой популярностью. Если ваш клуб в сводке не представлен, напишите на адрес operkot@igromania.ru и проинформируйте нас о своем существовании. Какая именно информация нам требуется, вы можете прочесть на компакт-диске.

**Сводка проживает по адресу:
Наш Компакт —> ИнфоБлок.**

вать при выборе огневой позиции. Обычно следует занимать позицию за основными силами вашего отряда, причем делать это надо так, чтоб была возможность вести огонь либо поверх своего подразделения (возвышенность), либо по его флангам. Если в группе несколько пулеметчиков, им следует координировать свои действия и располагаться так, чтобы вместе охватить как можно большую зону поражения.

При стрельбе из пулеметов следует учитывать их низкую точность, пусть и компенсируемую высокой скорострельностью. Есть два варианта ведения огня. Стрельба длинными очередями применяется в том случае, когда надо вести беспокоящий огонь или остановить наступление превосходящего по численности противника. Стрельба короткими очередями с последующей корректировкой прицела применяется при огне

по отдельным целям или небольшим группам.

Отдельного внимания заслуживают действия в обороне, где на пулеметы возлагается наиболее важная роль. В начале вражеской атаки пулеметчики следует постараться не обозначать свое присутствие. Первыми огонь должны открыть простые пехотинцы, чтоб вызвать удар на себя. И только после того, как противник сконцентрируется на уничтожении пехоты, пулеметчики неожиданно вступают в бой. При этом пулеметные позиции следует размещать таким образом, чтобы прикрывать все подходы к ним и при возможности накрывать противника перекрестным огнем (к примеру, если предполагается, что нападающие будут двигаться по улице, то наиболее удачным будет расположение пулеметчиков в укрытиях по обеим ее сторонам).

Продолжение следует...



WARCRAFT III



Забавные тактики

Киберспортивная стратегия нового поколения полным ходом набирает обороты. Не прошло и полугодия, как у игроков появились популярные тактики (например, Mass Huntress за ночных эльфов). И почти на каждую такую тактику уже есть контрприем. Баланс, как говорится, соблюден. Но зато, придумав оригинальную, невиданную доселе тактику (или взяв ее из нашего сегодняшнего материала), можно изрядно удивить неподготовленного соперника.

Раш башнями

Суть проста до необычайности: в начале игры строим лесопилку, а затем отправляем пеонов на базу врага, где нагло застраиваем территорию вышками. Бывает очень сложно отбить такую атаку — тем более что башни стоят дешево, а противник, находясь под давлением, нервничает и испытывает значительные трудности с развитием.

Застройку вышками можно использовать и как способ убийства монстров высокого уровня, получая за это артефакты и опыт. Например, на карте Plunder Isle можно взять первым героем Blade Master'a; потом, изучив навык иллюзии, построить пару-тройку башен около гнезда драконов, а после напасть двойником на самого сильного из них (10 уровень). Результат — отличные предметы в инвентаре плюс новый уровень.

Тактика рассчитана на орков. Играя за людей, пробовать не рекомендуется: во-первых, выложим энную сумму на апгрейд вышки (сразу она стрелять не будет), во-вторых, потеряем столь драгоценное время. Вам будет любопытно узнать, что, когда к WC3 еще не выходило никаких патчей, каждый третий "орк" использовал эту тактику. После се-

рии "заплаток" Blizzard снизила наносимый башнями урон, и теперь Tower Rush перешел в разряд экзотики. А жаль.

Паровые танки — победа за считанные секунды

Работает только у людей. Здесь главное — спрятать мастерскую по производству танков в укромное местечко, никому не показывая до поры до времени. Также желательно произвести все апгрейды кузницы на этот вид юнитов. Никаких особых шагов предпринимать не надо — тихо-спокойно развиваемся, мочим монстров, качаемся... и внезапно провоцируем противника на атаку как можно дальше от его базы. Пока не догнать увлеченно громит ваших смертников, вы отправляете к нему домой пять-семь хорошо проапгрейженных танков. База выносится на "ура".

Наемные монстры

Эта тактика действует у всех рас, но особенно хорошо — у ночных эльфов. Пробовать ее советую только при полной уверенности, что соперник не нападет в самом начале, иначе — конец. Можно еще подстраховаться защитными сооружениями, но от осадных орудий это все равно не спасет.

Возьмем для примера тех же эльфов. Первые десять минут уделите повышению уровня героя — в этом хорошо помогает способность Immolation Demon Hunter'a. На популярной карте Lost Temple начинать рекомендуется с левой верхней части центра или с нижней правой (это там, где три тролля). Ну а при необходимости можно поправлять здоровье у фонтана ночью, когда все монстры спят. Постепенно копим армию, формируя ее при помо-



▲ Семь паровых танков разносят базу противника в щепы, не встречая ни малейшего сопротивления.

щи — чего бы вы подумали? — лагеря наемников, а точнее, гоблинских резачков. Стоят эти парни дешево, дерутся — загляденье, и еще дерево добывают... Главное — чтоб колодцев хватило. И список не ограничивается только ими. Ведь еще существуют ящеры, пауки и другие прелестные создания.

Баньши — четыре расы под вашим началом

Замечательная способность баньши вселяться за 250 единиц маны в любую жертву, кроме героев, может очень здорово пригодиться. На этом, собственно, и

построена наша очередная стратегия, самая оригинальная из всех приведенных. Берем несколько баньши с достаточным для заклинания запасом синей субстанции и... вселяемся в рабочего юнита врага. Вуаля — теперь мы можем строить алтарь, главное здание, да и вообще все, что захотим! Любые комбинации спеллов и юнитов к вашим услугам. Правда, не без ограничений: в частности, в вашей армии не может быть более трех героев. К тому же баньши появляется не сразу. До них еще и дожить надо. Да и противник дремать не будет. Но тут уж ваша задача — постараться.

Големы атакуют!

И, наконец, на закуску — чудо-возможность выиграть через две минуты после начала игры. Для этого должны быть соблюдены несколько условий: карта Gnom Wood, вы — ночной эльф, а ваш противник — орк; он должен располагаться поблизости от трех големов. В качестве первого героя берем Keeper of the Groove (или "лося", как его ласково кличут игроки), изучаем навык Force of Nature и бежим на базу к орку, предварительно не забыв произвести быструю разведку. Там прорубаем путь к големам, превращая деревья на пути в энтов — которые должны завлечь этих самых големов на вражескую базу. Рабы запрутся в убежищах, а наши друзья будут разрушать все укрепления, старательно возведенные орком. Готово! Для наглядности мы помещаем на диск реплей, демонстрирующий эту тактику. Удачных вам битв! ■



▲ При таком стечении обстоятельств у врага не остается никаких шансов на победу.

НАД РУБРИКОЙ «DEATHMATCH» РАБОТАЛИ:

Quake III Arena:

Илья "Orange" Виктор
(orange@igromania.ru)

Unreal Tournament 2003:

Александр Лямкин
(qt_lyama@mail.ru)

Return to Castle Wolfenstein:

Jusio (jusio@narod.ru)

Jedi Knight 2: Jedi Outcast:

Константин Артемьев
(MasterK@igromania.ru)

Operation Flashpoint:

Андрей Александров
(alexandrov@pochtamt.ru)

Warcraft III: Reign of Chaos:

Илья Илюхин (ilya@igromania.ru)

Ведущий раздела: Денис Федоров (gromm@quake.ru)

КИБЕРСПОРТ
Вести с полей

В Москве состоялась пресс-конференция, посвященная победе россиян на World Cyber Games 2002 в Корее (см. наш подробный репортаж в прошлом номере). Это мероприятие вызвало живой интерес у журналистской братии из различных изданий. Организаторы подвели итоги турнира и еще раз поздравили счастливых победителей. Представители компании Samsung выразили надежду, что следующие игры принесут в копилку россиян еще



▲ Пресс-конференция WCG 2002: победители заслушали речь представителя Samsung.

больше призов и новых побед. Кроме того, не исключено, что финал World Cyber Games 2004 пройдет на территории России. Хочется надеяться, что это не пустые слова.

Началась регистрация на "Русскую лигу Warcraft III", организатором которой выступил сайт Blizzard.ru. Данный проект призван привлечь внимание российских фанатов этой игры, и в этом отношении организаторы ориентируются в первую очередь на аналогичные зарубежные лиги, получающие существенную спонсорскую поддержку. Ну а пока все довольно скромно — победитель первого чемпионата получит чисто символический приз в \$50. Кстати, 128 свободных мест этого турнира были заняты буквально через несколько часов после начала регистрации, что уже само по себе говорит о перспективности данного начинания.

Американское MTV полно решимости заняться популяризацией киберспорта среди молодежи. Съёмочная группа этого музыкального телеканала собиралась посетить чемпионат Winter CPL, который проходит с 18 по 22 декабря в Далласе, Техас. MTV надеется подробно осветить все этапы мероприятия, начиная с церемонии открытия и заканчивая вручением медалей счастливым победителям.

Одна из легендарных американских команд, clan Kapitol, находится на грани рас-

пада. Клан, история которого восходит еще к первому Quake, переживает не лучшие времена после поражения своих топовых игроков на крупнейших турнирах в последние месяцы. Недавно clan Kapitol был исключен из лиги Quake 3 Classic Invitational за неявку на игру с набирающим обороты кланом СССР. Похоже, что совсем скоро Q3-подразделение культовой команды ждет бесславный финал.

В московском клубе Monster City стартовала новая лига, получившая название Monster City Quake 3 4v4. Организаторы решили привлечь к турниру как можно больше игроков, запретив участие в лиге "профессиональным" командам, таким как ForZe и ASUS|Cyberfight, что даст шанс выделиться малоизвестным и не столь сильным кланам.

Закончился крупнейший скандинавский турнир по Return to Castle Wolfenstein. В нем приняли участие поклонники этой игры со всей Европы, в том числе — и российский клан Tank 34. Конечно, нашим ребятам было тяжело сражаться с маститыми зарубежными соперниками, да и малый опыт игры по интернету дает о себе знать. Тем не менее россияне дошли до 1/8 финала, что, на мой взгляд, довольно неплохо для начала. Ну а победителем этого турнира вышла шведская команда Infensus, обыгравшая своих соотечественников из Noll8 со счетом 3:2.

Анонсирован очередной Кубок Урала. Напомню, что в прошлом году аналогичный турнир привлек внимание прогеймеров со всей страны: его посетило около 500 человек, а победители даже получили официальные разряды по киберспорту. На этот раз организация обещает быть еще более масштабной и насыщенной. Соревнования будут проходить в трех основных номинациях: Counter-Strike, Quake 3 Arena, Starcraft, а также в двух альтернативных: Warcraft III и "Казак". Поддержку турнира осуществляет региональное отделение Федерации Компьютерного Спорта.

Корейский прогеймер SlayerS_'BoxeR', ставший поистине культовой фигурой в своей стране, выигравший все возможные чемпионаты и лиги и ведущий образ жизни профессионального кибератлета, решил поправить свое финансовое благополучие и обзавестись новым спонсором. Желание предложить игроку свои услуги выказывали многие компании, однако свой выбор SlayerS_'BoxeR' остановил на TongYang Confectionery — это один из крупнейших производителей конди-



▲ SlayerS_'BoxeR' — похоже, звание самого высокооплачиваемого игрока в мире этого парня отнюдь не тяготит.

терских изделий в Южной Корее. Спонсорская помощь составляет кругленькую сумму в \$132000 в год, а если еще учесть многочисленные призы, выигранные "императором терранов" за свою блестящую карьеру, похоже, что SlayerS_'BoxeR' имеет все шансы претендовать на звание самого высокооплачиваемого киберспортсмена в истории компьютерных игр.

Закончился турнир .NET, проведенный среди почитателей Quake 3 скандинавских стран. Этот чемпионат можно назвать довольно представительным — чего только стоит участие игроков шведского клана Ice Climbers. Также в турнире отыграл наш известный киберспортсмен Polosatyi, но извечные проблемы с интернетом не позволили ему в полной мере реализовать свое мастерство. Победителем турнира вышел icGOPHER, обыгравший в финале игрока с экзотическим ником Fucky.

Не успел испанец Akiles вволю наглотаться серебряными медалями, завоеванными в нелегкой борьбе на WCG 2002, как собственные соклановцы подложили ему свинью, заявив о распаде команды в связи с поражением в лиге Euro Cup 6. Несмотря на легкую депрессию, Akiles заявил, что он по-прежнему полон сил и надеется на успешное участие в ближайших турнирах по Quake 3.

Полоса неудач преследует и другого финалиста WCG 2002 — российскую команду M-19. После триумфальной победы в Корее ребята были полны решимости доказать, что звание чемпионов мира было завоевано по праву. Однако первая же попытка — поездка на MindTrekLan в Финляндию — закончилась досадным провалом. M-19 пришлось довольствоваться лишь пятым местом, в то время как победу, а вместе с ней и оплаченную путевку на чемпионат CPL получили норвежцы из eolithic. ■

[Фотографии предоставлены порталом Cyberfight.ru]

КИБЕРСПОРТ
Интервью

ParadokS: ничто не сравнится с QuakeWorld!

Пожалуй, редкий поклонник QuakeWorld не знает имени ParadokS'a, одного из лучших в мире дуэлянтов. Более года назад клан Slackers, лидером и основателем которого является ParadokS, завоевал титул чемпиона Европы в третьем сезоне лиги Smackdown. Предлагаем вашему вниманию эксклюзивное интервью, которое этот игрок любезно согласился дать специально для нашего журнала.

"Игромания" [И]: Первый вопрос прост и традиционен. Угадать его нетрудно.

]SR[ParadokS: Меня зовут Дэвид, мне 21 год, живу в Дании.

[И]: Чем занимаешься по жизни?

]SR[ParadokS: Я работал в почтовой конторе, сортировал письма, но недавно мой босс невзлюбил меня и решил уволить. Так что теперь я занимаюсь поиском новой работы.

[И]: А учиться ты уже закончил?

]SR[ParadokS: Возможно. :) Я не закончил старшей школы, но планирую сделать это в следующем году. Вообще-то, я хотел поработать годик на почте, чтобы быть свободным от родителей, снять квартиру и т. д. Увольнение отодвинуло эти планы минимум на полгода.

[И]: Подустал от опеки родителей?

]SR[ParadokS: Не совсем — скорее, это они устали от меня. :)

[И]: Хороший ответ. Что ж, поговорим о Quake. Когда ты начал играть в QuakeWorld? Расскажи о своем первом клане.

]SR[ParadokS: Наибольшее влияние на мой стиль игры оказали кланы CA (Clan Armageddon, датский клан "старой шко-

лы"), DIE (Da Imperial Executors, Швеция), E (Euthanasia, Скандинавия) и мой нынешний клан, SR (Slackers, Скандинавия).

[И]: Ты основал клан Slackers около года назад. Почему ты и твои соратники покинули команду Euthanasia, в которой состояли несколько лет?

]SR[ParadokS: Играть в Euthanasia было по-настоящему здорово, я многому научился, хорошему и плохому, вместе с моими друзьями по команде. Я установил с ними неплохие взаимоотношения, но через некоторое время понял, что мне не подходит дорога, по которой идет этот клан. Я был не согласен с лидером команды по многим вопросам, и в конце концов захотел основать собственный клан, что и стало закономерным решением вопроса. Я переговорил со своими соклановцами из Euthanasia, и они решили, что это неплохая идея. Так родились Slackers.

[И]: После четвертого сезона лиги Smackdown, завершившегося весной, многие стали поговаривать о "новой эпохе QuakeWorld" — ведь этот сезон принес множество неожиданностей и громких побед команд, ранее числившихся в аутсайдерах. Что ты думаешь об этом?

]SR[ParadokS: Когда игроки клана Flaming Fist еще играли, они вне всякого сомнения были лучшими. Их уход "открыл" игровую сцену. Сейчас любой сильный клан имеет шанс стать "номером один". Раньше они лишь могли сражаться за 2-5-е места. Я не рискну сказать, что уход Flaming Fist — это хорошо или плохо, это просто был естественный итог.

[И]: Несколько слов о твоей команде — представь основных игроков.

]SR[ParadokS: Много игроков приходило и уходило из Slackers, из покинувших нас можно вспомнить таких людей, как DARKLORD, Brutal, StrikeR и space. Однако основной состав нашего клана оставался неизменным, в него всегда входили ParadokS, Goljat и vana. Я очень доволен нашим теперешним составом. Уже довольно долго в нашем клане находится XalibuR. Он доказал свое мастерство во многих важных для нас играх и показал себя "стабильным" игроком. Наш новый рекрут, Gamer из клана KOFF, также является очень хорошим приобретением для Slackers. Мы не так много тренировались вместе, но за тот короткий срок, что он с нами, Gamer продемонстрировал отменный энтузиазм, преданность и высокий уровень игры. Уверен, что он надолго останется с нами.

Как любой другой клан, мы должны серьезно тренироваться, чтобы остаться на вершине и иметь шансы на победу в крупных турнирах и лигах.

[И]: Ваш клан отказался выступить в прошлом сезоне лиги NQR, однако похоже, что вы все же примете участие в следующем сезоне. Что ты думаешь по поводу этой лиги и перспектив ее развития?

]SR[ParadokS: Мы участвовали и в прошлом сезоне NQR, но система правил не удовлетворяла нас, так что мы решили уйти. Теперь лига разбита на дивизионы, и эта новая система выглядит многообещающей — стоит ожидать множества хороших игр. Надеюсь, что в лиге будет участвовать много кланов, и игры доставят удовольствие.

[И]: Рассчитываете победить?

]SR[ParadokS: Конечно.

[И]: Расскажи о ваших планах на будущее, в каких соревнованиях вы собираетесь участвовать?

]SR[ParadokS: Мы уже зарегистрировались в NQR, и, конечно же, примем участие в пятом сезоне лиги Smackdown.

[И]: Что ты знаешь о российских QuakeWorld игроках?

]SR[ParadokS: Я не могу ничего сказать про то, о чем ничего не знаю. Я, правда, знаком с кланом AMD, но мы с ними играли слишком давно.

[И]: Что ты можешь сказать о таких популярных экшенах, как Quake 3 и Counter-Strike? Твои мысли по поводу перспектив Unreal Tournament 2003?

]SR[ParadokS: Я не играю в Quake 3, и не знаком толком с тамашней сценой. Counter-Strike сейчас наиболее популярен среди онлайн-игр, в нем много денег и крупных чемпионатов. Могу лишь порадоваться за игроков. Unreal Tournament 2003 — без комментариев. Думаю, он ничем не лучше любой новой игры.

[И]: Что ж, спасибо за интервью. ■



▲ Игроки клана Slackers в "рабочей обстановке". Слева — XalibuR, справа — ParadokS.

SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX

СОЛДАТ УДАЧИ В ТЫЛУ ВРАГА

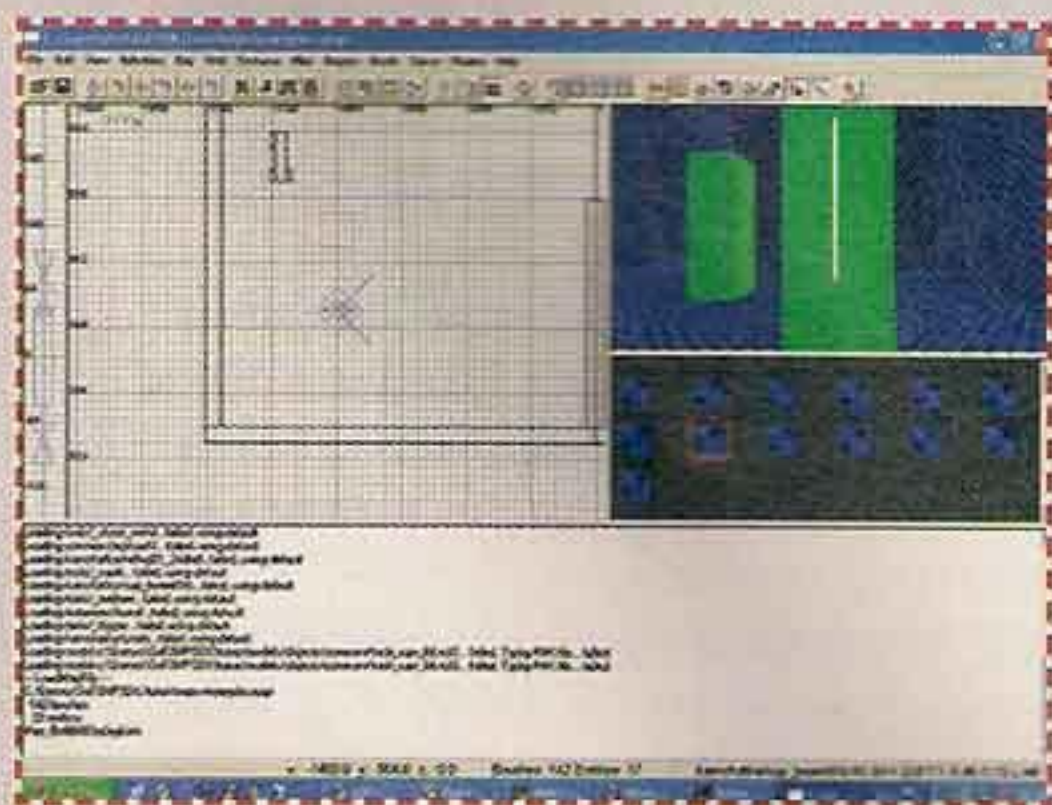
АНДРЕЙ ВЕРЕЩАГИН (SOLDIER@IGROMANIA.RU); АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (MAKARENKOFF@IGROMANIA.RU)

Кровь. Жестокость. Куски тел на стенах. Головы врагов, разваливающиеся точно посередине от меткого выстрела из дробовика. Каша из внутренностей. Все это — *Soldier of Fortune 2*. Игра увлекает с первых секунд и держит в напряжении до конца. Но крови может быть больше. Куски тел могут ударяться о стену более сочно. А головы противников — не разваливаться пополам, а взрываться алым фонтаном. Мы создадим САМУЮ КРОВАВУЮ ИГРУ В МИРЕ!

РАЗВЕДКА

Начнем с исследования игровой директории. В ней размещаются несколько папок, из которых нас интересует только каталог `\base`. В нем вы найдете восемь архивных файлов с расширением `.pk3`: `maps.pk3`, `models.pk3`, `mp.pk3`, `musicandsound.pk3`, `skins.pk3`, `textures0.pk3`, `textures1234.pk3` и `therest.pk3`. Вскроем поочередно каждый из них.

Архив `maps.pk3` содержит игровые карты, каждой из которых соответствуют файлы с расширениями `.bsp` (основной файл), `.eal` и `.nav`. Для работы с этими файлами вам нужна специальная версия *Radiant* (она входит в состав набора инструментов *SOF 2 MP SDK*, который размещен на нашем компактe) — редактора карт для игр на движке *Quake III*. Запускается программа с помощью файла `Radiant.exe`, который находится в подкаталоге `\bin` папки, куда установлен *SOF 2 MP SDK*.



ГРУЗ "ДВЕСТИ"

Файл `models.pk3` содержит модели игровых объектов и персонажей. В архиве находится пять директорий: `\models`, `\models1`, `\models2`, `\models3` и `\models4`. Только первая содержит модели, остальные наполнены текстурами. Еще одно отличие между этими папками — размер содержащихся в них текстур для моделей. С возрастанием номера директории уменьшается величина скрывающихся в ней текстур.

Каждая из "модельных" директорий насчитывает восемь-девять подкаталогов (в каждом из них вы можете обнаружить модели определенного вида). Вот их список:

`\chunks` содержит различные мелкие предметы, которые вы можете повстречать на игровых картах: посуда, мусор, камни и прочее.

`\flags` — флаги, используемые при игре в *Capture the Flag*.

`\hands` — руки людей.

`\items` — используемые вами приборы и оборудование: очки ночного видения, бинокль и прочее.

`\menu` — менюшные модели.

`\objects` — разнообразные крупные предметы, которыми наполнены игровые карты: мебель, машины.

`\pick_ups` — "призы" — различные полезные вещицы, которые вы можете подобрать и использовать во время игры.

`\players` — игровые персонажи.

`\weapons` — оружие.

Любопытно, что среди игровых моделей встречается персонаж по имени *Sarge* из *Quake III*. Что это, сюрприз разработчиков или просто счастливая случайность?

Игровые модели представлены `md3`- и `glm`-файлами (формат `glm` является основным). Первые могут быть просмотрены с помощью утилиты *JAVA MD3 Model Viewer* (вы можете найти ее на нашем компактe к номеру 2-3 за 2001 год). Для просмотра и редактирования `glm`-файлов используйте утилиту *ModView* (она входит в состав упомянутого выше *SOF 2 MP SDK* и запускается файлом `ModView.exe` из каталога `\bin`).

Что же касается "модельных" текстур, то они имеют форматы `.jpg` и `.png` (оба можно просматривать с помощью стандартных средств для работы с графикой и, соответственно, редактировать).

А теперь внимание. **Первый шаг на пути к созданию новой игры.** Текстуры флагов меняем на фототекстуры флагов реальных отрядов. Лучше найти фотографии потрепанных штандартов, чтобы казалось, что флаги уже побывали в боях. Тогда, когда в игре начнется анимация знамен, вы получите очень реалистичный эффект.

Конечности избавляем от одежды — яростные коммандос, бросающиеся на нас из-за каждого угла, смотрят куда более устрашающе, чем одетые в серое шмотье противники. "Кожу" можно щедро раскрасить красным цветом. Только не переборщите. Руки "по локоть в крови" — это уже перебор.

Перерисовку приборов оставляем на вашей совести. Полет фантазии. Можно легко сделать футуристические модельки, а можно, наоборот, заточить всю амуницию под старину. Менюшные модели тоже перерисовываем, чтобы даже заставка у нас была кровавой. Призы можно оставить как есть — на них мало кто обращает внимание.

Текстуры персонажей смело заменяйте на свои. Можно даже найти в Сети бесплатные мо-

дели для *UT* или *Quake* — самые кровавые, конечно — и, перекодировав, встроить в *SoF*. Вы же делаете игру для себя, а не для продажи, так что никаких авторских прав не нарушите.

Оружие. Вот уж где можно пофантазировать. Хотите, чтобы действие происходило в далеком будущем — из гранатомета всегда можно сделать плазменную пушку. Из автомата — лазерную винтовку, из пистолета — бластер. А можно погрузиться в историю. Сделать "Томмиган", первый "Гатлинг" или даже бамбуковую трубку, стреляющую дротиками. Пока мы только перерисуем сами пушки. Как изменить физику стрельбы, чтобы все было соответственно, вы узнаете чуть позже.

ТОВАРИЩ, В БОЙ!

Архив `mp.pk3` густо населен файлами, относящимися к многопользовательскому режиму игры. Здесь можно найти "мультиплеерные" звуки в папке `\sound`, музыку — в `\music`, карты (открываются редактором карт *RadiantMP*, входящим в состав *SOF 2 MP SDK*) — в `\maps`. Внимания заслуживают также директории `\ext_data` и `\scripts`, содержащие скрипты: в первом случае для генератора случайных карт, во втором — для возможных вариантов игры.

Прежде чем копаться в скриптах, снимите пометку с пункта "Только чтение" в свойствах редактируемого файла. А дальше разбирайте код скриптов — как это делается, можно прочитать в "Самопале" 10 номера в статье Константина Артемьева "Партитура игрового действия" — и переписывайте их согласно собственным запросам. Какая будет музыка в мультиплеере — не столь важно, мы все же работаем над синглплеерной игрой, но чтобы уж никто не узнал в вашей игре *SoF2*, можно и ее заменить. Только не забывайте сохранять свои музыкальные файлы под именами тех, что лежат в директориях изначально. Звуки — вот их точно надо заменить. Как вариант — мы подменили оригинальные звуки на озвучку из вторых *Worms*. Получилось очень прикольно.

ВПЕРЕД, ОБЕЗЬЯНЫ...

Архивный файл `musicandsound.pk3` является хранилищем звуковых эффектов (лежат в каталоге `\sound`) и музыкального сопровождения игры (ему отводится папка `\music`). Музыка записана в формате `.mp3`, звуки — в `.wav`.

Нас ждет... **Второй шаг на пути создания самой кровавой игры.** Все звуковые файлы надо изъять. А взамен положить свою оригинальную озвучку. *SoF2* — так, между прочим — замечательно идет под классику. А суперкровавая игра, над которой мы с вами работаем, просто обязана содержать вагнеров-

ИНСТРУМЕНТАРИЙ

На **нашем компакте** вас ждет набор инструментов **SOF 2 MP SDK** — мощнейшее средство для создания модификаций к **Soldier of Fortune 2**. В состав **SOF 2 MP SDK** входит множество программ для работы с важнейшими игровыми файлами. Перечислю самые важные из них: **SoFRadiant** (версия для **SoF2**) — редактор карт, **RadiantMP** — редактор мультиплеерных уровней, **ModView** — редактор моделей, **EffectsEd** — редактор визуальных эффектов. Используя эти и некоторые другие программы из **SOF 2 MP SDK** (благо пользоваться ими не так уж и сложно), вы можете создавать к игре жутко разнообразные, очень интересные и абсолютно полноценные модификации. В этом вам также помогут текстовые файлы с описанием важнейших файлов игры и утилит, необходимых при создании модификации. Найти эти полезные документы можно в подкаталоге **\docs** директории, куда установлен набор инструментов.

подставить вместо оригинального курсора. Шрифты лучше заменить полностью. Бесплатных шрифтов сейчас хватает. Тут же, кстати, можно и русифицировать меню, было бы странно, если бы в отечественной игре все названия в игре писались на английском. Так что вперед.

Еще один элемент игровой "одежки" — это экран главного героя. Его просто необходимо изменить. Простой перекраской тут не обойдешься. Надо нарисовать все "окантовки" заново. Так что не поленитесь и этому моменту уделите побольше времени. Ведь это то, что будет у вас перед глазами всегда. Корявый HUD может сразу испортить впечатление от игры.

Еще раз внимание. Продолжаем повышать кровавость игры. Заходим в каталог **\damage**, копируем оттуда всю "кровищу" и просто увеличиваем пятна и повышаем их насыщенность. Запаковываем все обратно, и — чудо! — даже оригинальная игра стала неузнаваемой. Что уж говорить, если вы потрудились до этого перерисовать другие текстуры.

СМЕРТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

Архив **therest.pk3** интересен не только своими графическими файлами, но и файлами текстовыми. Ярким примером является папка **\ext_data**, в которой прячется один очень привлекательный файл по имени **SOF2.wpn**. Параметры игрового оружия! Редактированием этих параметров мы и займемся. Но прежде чем приступить к столь ответственному делу, не будет лишним оставить резервную копию файла, чтобы в случае чего можно было к ней вернуться. Также обратите внимание на то, что значения некоторых настроек в данном файле заключены в кавычки, которые ни в коем случае нельзя удалять.

РАНЕВАЯ БАЛЛИСТИКА

Основная часть файла начинается со слова **weapon**. В ней вы найдете основные характеристики различных видов вооружения и снаряжения (последнему посвящен небольшой блок в

конце файла). Каждому оружию и прибору соответствует свой раздел, начинающийся со слова **weapon** и заключенный в фигурные скобки (внутри любого раздела имеются несколько подразделов, содержимое которых также выделено фигурными скобками, а названия помещаются строкой выше открывающей скобки). Учтите, что у различных видов оружия списки параметров могут слегка отличаться друг от друга.

Далее вы найдете список параметров, после каждого будет идти комментарий по рекомендуемому изменению. На наш взгляд, именно эти изменения приведут к самому интересному результату. Но комбинаций может быть очень много, так что у вас может получиться и лучше.

Первый подраздел файла — **weapon** — содержит общие характеристики оружия. Вот их список:

cameraOffset — параметр, указывающий, как должна располагаться камера по отношению к оружию, когда вы держите его в руках. Значение атрибута выглядит следующим образом: "X Y Z", где X, Y и Z определяют месторасположение камеры относительно оружия по одноименным осям координат. Например, сочетание "21.39 -8.98 4" означает, что камера будет находиться на 21.39 единиц позади, на 8.98 правее и на 4 выше центральной части оружия.

Рекомендуемое изменение. Советуем увеличить угол наклона и повернуть его вправо, чтобы взгляд на оружие был немного сверху и со стороны. Так вы получаете больший обзор на оружие — видна боковая сторона каждого ствола.

category — категория, к которой относится оружие. Категория определяет номер оружия и клавишу с цифрой, которую нужно нажать для того, чтобы взять в руки данный вид вооружения. Список возможных значений характеристики выглядит следующим образом: 1 — холодное оружие, 2 — пистолеты, 3 — ружья, 4 — автоматы, 5 — винтовки, 6 — снайперские винтовки, 7 — тяжелое оружие, 8 — гранаты, 9 — снаряжение, 10 — удары руками, 11 — взрывчатки, 12 — недоступное игроку оружие.

Рекомендуемое изменение. Обратите внимание на то, что в игре немало оружия, принадлежащего к последней категории. Причем вы можете добавить все его виды в свой арсенал, заменив у них значение данной характеристики на число от 1 до 11. И вот вы уже можете пользоваться совершенно новыми стволами и взрывчатками! И конечно же, можно перемещать оружие по категориям или вообще удалять категории, особенно если вы перерисовали текстуры стволов. Ведь по вашей задумке, возможно, гранат в игре быть не должно.

Характеристика **cvar** определяет, куда будет записываться информация о наличии у игрока данного оружия, когда вы сохраняете или загружаете игру.

Рекомендуемое изменение. Особого смысла в изменении значения данного атрибута нет, но если по каким-то причинам вы хотите спрятать характеристики от игроков — это всегда можно сделать.

displayName — название оружия, отображаемое во время игры.

Рекомендуемое изменение. Если вы перерисовали все оружие, то, само собой, нужно при-

думать новым стволам новые названия. Чтобы тот же "Томми-ган" не был у вас какой-нибудь **M16A2**. Если вы позаботились о внедрении в игру русского шрифта, то названия можно смело писать на великом могучем.

menuImage — имя графического файла со схематическим изображением оружия, которое вы видите на экране при выборе пушки. Выбранный файл должен храниться внутри архива **therest.pk3** (в этом случае путь файла должен начинаться с директорий **gfx\menus**) или в игровой директории по адресу: **base\gfx\menus**.

Рекомендуемое изменение. Укажите здесь полный путь и имя файла (каталоги **gfx\menus** и **base\gfx\menus** указывать не нужно). Обратите внимание на то, что при указании пути файла здесь (а также в значении других игровых параметров) следует пользоваться прямыми слэшами, не обратными.

menuImageDual — имя файла со схематическим изображением вооружения, показывающим, что вы можете одновременно иметь в своем арсенале два одинаковых ствола данного типа.

Рекомендуемое изменение. Все замечания относительно использования предыдущего параметра справедливы и для данного.

model — модель данного орудия убийства. Задается **glm**-файлом, который должен находиться либо в каталоге **models\weapons** архива **models.pk3**, либо по адресу: <Каталог игры>\base\models\weapons.

name — кодовое название оружия. Используется редактором уровней для определения типа "призов", к которому относится данный вид вооружения, если его никто не подобрал.

Рекомендуемое изменение. Если вы уже переименовали оружие, то для простоты работы лучше и в кодовые названия внести соответствующие изменения.

oneHanded — атрибут, определяющий, является ли оружие одноручным (то есть может ли ваш герой держать его в одной руке).

Рекомендуемое изменение. Данный параметр может принимать значения **true** — да, **false** — нет. Изменяя атрибут, можно добиться весьма интересных эффектов. Например, как вам идея двуручной гранаты? А что скажете насчет стрельбы из **M16** от бедра?

rank — приоритет в использовании вами данного оружия (значение этого показателя должно быть больше 0, но меньше 1). Если вы подбираете орудие убийства, у которого значение этой характеристики выше, чем у ствола, который вы держите в руках, вашим основным оружием становится найденное.

Рекомендуемое изменение. Советуем повысить значение данного параметра у ваших любимых видов вооружения, чтобы в пылу боя случайно подобрав другое оружие, вы не переключились на него.

Параметр **safe** определяет, портится ли ваше здоровье, когда вас задевает снаряд, выпущенный из данной пушки.

Рекомендуемое изменение. Можно привить главному герою иммунитет против некоторых видов оружия. Но злоупотреблять этим не стоит, иначе играть будет совсем не интересно, как при включенном **God-mode**.

ВЗВВД

PLATOON™



По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.



Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". © 2002 Monte Cristo Multimedia. Название и логотип Monte Cristo являются зарегистрированными товарными знаками Monte Cristo Multimedia. PLATOON (отдельные аудиовизуальные компоненты) © 2002 Orion Pictures Corporation. PLATOON™ & © 1986 Orion Pictures Corporation. Все права защищены. Все остальные товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев. Разработчик Digital Reality.

АТАКА БЕРСЕРКЕРА

Подраздел **attack** содержит атрибуты, связанные со стрельбой из указанного оружия. Вот список параметров (с комментариями), составляющих данный подраздел.

3rdPersonMuzzleFlash — эффект вспышки, которую вы видите, когда какой-либо персонаж (ваш герой не в счет) стреляет из данного оружия. Указанный здесь файл, как и все остальные файлы эффектов, должен храниться в папке **\effects** архива **therest.pk3**.

Рекомендуемое изменение. Можно поэкспериментировать с эффектами. Например, весьма забавно смотрится винтовка, стреляющая, как гранатомет.

action — действие, производимое данным видом снаряжения (или вооружения).

Рекомендуемое изменение. Данный параметр используется игрой только для снайперской винтовки и различных приборов. У бинокля здесь должно стоять значение **toggleBinocs**, у очков ночного видения — **toggleNight**, у термоочков — **toggleThermal**, у снайперской винтовки — **toggleZoom**. Присваивая данный параметр с подходящим значением тому или иному стволу, вы можете встраивать в последний снайперский прицел, бинокль или очки ночного видения. Только лучше пожертвовать для этого не основной атакой оружия, а альтернативной (для этого вставьте этот параметр в подраздел **altattack**, о котором мы поговорим чуть позже). Как вам идея совместить, например, шотган с очками ночного видения?

ammoType — тип боеприпасов, используемый оружием.

Рекомендуемое изменение. Эффект выстрела гранатой из винтовки мы уже сделали, а теперь можно и по-настоящему метнуть гранату из ствола 7.62.

armorPiercing — показатель, определяющий, насколько сильно снаряды, выпущенные из данного ствола, разрушают броню (значение параметра должно находиться в промежутке от 0 до 1).

Рекомендуемое изменение. Разработчики слишком уж занизили данную характеристику. Куда интересней, если разрывные пули будут превращать бронезилет в труху почаще.

canFireWhileProne — атрибут, определяющий, можно ли стрелять из данного оружия при передвижении ползком.

Рекомендуемое изменение. Параметр может принимать значения **true** — да, **false** — нет. Иногда пальнуть из гранатомета лежа было бы совсем неплохо.

clipSize — число патронов, которое способно уместиться в обойму данного ствола.

Рекомендуемое изменение. Не стоит ставить гранатомету чуть ли не бесконечный боезапас. Мало того, что не спортивно, так еще и играть не интересно. А вот легкому вооружению можно и нарастить боекомплект. И сложные уровни проходить именно с простеньким оружием. Сразу понадобится тактическое мышление, но не придется тратить время на перезарядку пистолетов.

damage — урон, наносимый снарядом данного оружия.

damageType — тип ущерба, причиняемого жертве снарядом данного орудия убийства.

EjectBone — часть оружия, откуда вылетают патроны при стрельбе из него. Чаще всего это, конечно же, дуло.

inaccuracy — отклонения от первоначальной траектории в полете пули, выпущенной из данной пушки (значение этой характеристики должно быть больше 0, но меньше 1). Чем меньше значение данного параметра, тем точнее стреляет ствол.

Рекомендуемое изменение. Можно сделать "гуляющий" ствол. Получится очень своеобразный эффект пьяного вояки. Если еще и отклонение при движении главного героя сделать, то выйдет симулятор поддатого пехотинца. Изменением скриптов можно обеспечить "поддатость" только на некоторых миссиях.

kickAngles — углы (в градусах), на которые может поворачиваться камера при стрельбе из данного оружия. Значение характеристики выглядит так: **"A B C D"**, где A обозначает минимальный, а B — максимальный угол при движении камеры сверху вниз; C — минимальный, а D — максимальный угол при движении камеры слева направо.

maxInaccuracy — максимальные отклонения от первоначальной траектории в полете пули, пущенной из данного ствола.

Рекомендуемое изменение. Увеличив данное значение, можно получать шальные рикошеты, а при стрельбе из автомата — "косить" толпы противников, не поворачиваясь из стороны в сторону.

melee — тип удара, который вы можете нанести врагам в ближнем бою данным стволом.

Рекомендуемое изменение. У оружия, страдающего отсутствием такой возможности, данный параметр отсутствует. Хотя это можно и исправить. Колоть винтовкой врага, как ножом... А если вы пририсовали штык, то это будет еще и обоснованно. Возможные значения: **knife**, **bayonet** и **blunt**. Первые два характерны для холодного оружия и отличаются друг от друга только раздающим при ударе звуком. Что касается значения **"blunt"**, то оно используется в основном для огнестрельного оружия и позволяет последнему разбивать стекла и отправлять врагов в нокаут неожиданным ударом.

muzzleFlash — эффект вспышки, который вы наблюдаете при стрельбе из данного ствола.

pellets — число дробин, которыми стреляет данный ствол.

Рекомендуемое изменение. Эта характеристика присутствует только у ружей. Для того, чтобы получить эффект "один выстрел — головы нет", эту характеристику лучше выставить побольше.

radius — радиус взрыва, производимого снарядом данного орудия убийства (этот параметр имеется только у оружия, стреляющего разрывными снарядами).

Рекомендуемое изменение. Можно уменьшить данный параметр у гранатомета, предварительно увеличив скорострельность последнего. Уровень, изувеченный взрывами... Груды тел. Кровища!

range — максимальное расстояние, на которое стреляет ствол.

Рекомендуемое изменение. На паре уровней можно сделать из дробовика снайперку. Не за-

будьте предварительно "привинтить" ружью снайперский прицел (как это сделать, читайте выше).

ShellCasingEject — эффект вылета пули из дула пушки.

Атрибут **spread** определяет, на какое расстояние разлетаются друг от друга дробинки при стрельбе из данного ствола (этим параметром обладают только ружья).

Рекомендуемое изменение. Чтобы можно было разнести врагу чайник даже с десяти метров, кучность стрельбы нужно повысить.

TracerEffect — эффект трассирования пули.

volume — громкость выстрела из данного вида вооружения.

Рекомендуемое изменение. Чем выше, тем больше расстояние, на котором враги могут слышать ваши выстрелы (значение параметра должно принадлежать промежутку от 0 до 1).

В этом же подразделе вы можете встретить множество характеристик, названия которых начинаются с приставки **"mp_"**. Многие из этих показателей являются двойниками приведенных выше параметров с той лишь разницей, что первые имеют обозначенную приставку. Она означает, что функции влияют только на многопользовательский режим игры. Скажем, атрибут **mp_damage** определяет ущерб, наносимый жертве в мультиплеере.

Среди характеристик, начинающихся с **"mp_"**, есть и уникальные. В их числе ряд атрибутов с именем вида **mp_anim*** (они характеризуют анимацию оружия), а также приведенные ниже параметры (все они относятся только к многопользовательскому варианту игры).

mp_gore — показатель, определяющий, может ли снаряд, выпущенный из данного оружия, расчленять тело жертвы (**yes** — да, **no** — нет).

Рекомендуемое изменение. Ставьте **"yes"** у большинства видов оружия, и вот в вашей игре все уровни — с расчлененкой.

mp_extraClips — количество обойм (магазинов) с патронами к данному стволу, которое выдается игроку в начале миссии.

mp_fireAmount — количество патронов, расходуемое при выстреле из данного оружия.

mp_fireDelay — скорострельность пушки.

Рекомендуемое изменение. Как поступить с гранатометом и пистолетами, мы уже говорили чуть выше. Но для мультиплеера можно повысить скорострельность всего оружия. Получится настоящий МР-мод.

mp_bounce — рикошет, которому подвергается снаряд, выпущенный из данного вида вооружения, при ударе о твердую поверхность.

Обратите внимание на то, что вы можете переделывать параметры, относящиеся к синглплееру, в мультиплеерные характеристики, сделав копию первых и добавляя к скопированным атрибутам приставку **"mp_"**. Данная процедура может вам пригодиться, когда вы хотите изменить значение того или иного атрибута исключительно для многопользовательского режима игры.

ДРОБЬЮ ИЗ ПУЛЕМЕТА

Следующий подраздел носит имя **altattack**. Он содержит параметры, большая часть которых позаимствована из подраздела **attack**, только здесь они характеризуют не основной, а альтернативный огонь оружия. Но есть здесь и

MEDIEVAL TOTAL WAR™

«ЭПИЧЕСКИЙ ФИЛЬМ ПРО ВОЙНУ В ФОРМАТЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ.
ВЫ ЗАДЕЙСТВОВАНЫ В КАЧЕСТВЕ РЕЖИССЕРА. ОТКАЗАТЬСЯ НЕВОЗМОЖНО»

GAME.EXE

«КРАСОТА ПРОДОЛЖЕНИЯ ВЕЛИКОГО SHOGUN'А НИЧЕМ НЕ УСТУПАЕТ ЕГО ГЛУБИНЕ И СЛОЖНОСТИ»

COMPUTER GAMING WORLD - RUSSIAN EDITION

«MEDIEVAL: TOTAL WAR — БЕЗУСЛОВНО, ВЕСЬМА ДОСТОЙНЫЙ СТРАТЕГИЧЕСКИЙ ПРОЕКТ С ХОРОШЕЙ РОДОСЛОВНОЙ»

WWW.DTF.RU



Одна из лучших стратегий 2002 года от создателей культовой SHOGUN: TOTAL WAR

1C
ФИРМА «1С»

**TOTAL
WAR**

ACTIVISION

the
**CREATIVE
ASSEMBLY**

Total War Software © The Creative Assembly™ Limited. Все права защищены. Total War, Medieval: Total War и эмблема Total War являются охраняемыми товарными знаками The Creative Assembly™ Limited в Соединенном Королевстве и/или других странах. Все права защищены. Издатель и дистрибьютор Activision Publishing, Inc. и ее филиалы. Activision является охраняемым товарным знаком Activision, Inc. и ее филиалов. Все права защищены. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев. Исключительное право на издание и распространение игры в России, на территории стран СНГ и Балтии принадлежит компании «1С»

уникальные параметры, не встречающиеся в подразделе attack. В их числе:

hud — имя файла с расширением .hud (расширение файла указывать не нужно), используемого при ведении прицельной стрельбы из данного оружия для расчета координат счетчиков для измерения таких показателей, как сила ветра и количество патронов. Файл должен лежать либо в архиве therest.pk3 (тогда его путь должен начинаться с каталога \huds), либо в директории с игрой по адресу: base\huds (при указании пути файла директории \huds и base\huds указывать не нужно).

hudlcon — имя графического файла с изображением патрона из обоймы винтовки (файлы, используемые этим параметром, применяются для отображения количества патронов во время ведения прицельной стрельбы из указанного ствола). Упомянутый здесь файл должен храниться внутри архива therest.pk3 (в этом случае путь файла должен начинаться с папок gfx\menus) или в игровой директории по адресу: base\gfx\menus.

ГРАНАТОЙ ИЗ ПИСТОЛЕТА

Замыкает список подразделов блок projectile, содержащий характеристики снаряда, которым стреляет выбранное оружие.

loopsound — звук, который раздается при полете снаряда, выпущенного из данного оружия. Указанный здесь файл должен храниться в папке \sound\weapons архива musicandsound.pk3.

Рекомендуемое изменение. Гранатометный грохот при стрельбе из пистолетов не так оригинален, как может показаться — просто давит на уши. А вот звук автомата при скоростной стрельбе из гранатомета звучит очень весело. Обязательно попробуйте.

model — имя glm-файла с моделью снаряда, используемого данным орудием убийства. Файл должен размещаться в директории \models\weapons архива models.pk3.

speed — скорость полета снаряда, выпущенного из данного оружия.

Рекомендуемое изменение. Если вы создаете какую-нибудь кровавую средневековую модификацию, то значение лучше ставить пониже. Ну а если вы уже нарисовали лазерное ружье, то и пули придется разогнать до скорости света.

timer — время (в секундах), отсчитываемое после выстрела из данного оружия, по прошествии которого выпущенный снаряд взрывается.

Рекомендуемое изменение. Взрывать патроны сразу по вылету из ствола точно не стоит. Это веселье на один раз. А вот сделать гранатомет, у которого снаряды рвутся еще в полете, можно и даже нужно.

underwaterEffect — эффект, который вы видите в месте попадания снаряда при стрельбе из указанного вида вооружения под водой.

Рекомендуемое изменение. Здесь можно прописать путь к фонтанчику крови.

waterExplosionEffect — эффект, который вы наблюдаете на поверхности воды при стрельбе из данного вида вооружения, находясь при этом под водой.

Отредактировав основные параметры из упомянутых выше подразделов у того или иного оружия, вы можете изменить его до неузнавае-

мости, а если еще воспользуетесь услугами программ ModView и EffectsEd и присвоите стволу новую модель и невиданные ранее эффекты, вы создадите абсолютно новый вид вооружения! Заманчиво звучит? Тогда вперед — за работу. **Ведь этот — пятый шаг по созданию игры — самый длинный, но и самый интересный. Результат всегда оправдывает ожидание, а иногда и превосходит его.**

СОЛДАТЫ УДАЧИ

В архиве therest.pk3 есть папка \npcs, с файлами расширения .npc. Каждый из них несет в себе характеристики различных персонажей игры. Самыми важными местными файлами являются следующие: ActionSquad.npc, ColombianRebels.npc, FincaGuards.npc, HongKong.npc, Prague.npc, Prometheus.npc. Все эти файлы посвящены вашим врагам из различных группировок.

Base.npc — этот файл отводится под характеристики большинства игровых персонажей.

Civilians.npc — мирные граждане.

Dogs.npc — собаки.

Females.npc — женщины.

Marine.npc — сослуживцы.

Mullins.npc — главный герой игры Джон Маллинз.

Каждый npc-файл разбит на несколько разделов, каждый из которых соответствует определенному персонажу. В некоторых файлах, как, например, в Mullins.npc, один и тот же персонаж занимает несколько подразделов, в каждом из которых он представлен в разной одежде и в разное время. Любой такой раздел начинается со словосочетания CharacterTemplate (оно же служит названием первому подразделу блока) и содержит в себе несколько подразделов, содержимое которых заключается в фигурные скобки.

ГЛАВНЫЙ? ГЕРОЙ?

Первый подраздел (CharacterTemplate) является хранилищем базовых характеристик указанного персонажа.

Name — имя персонажа.

FormalName — имя героя, отображаемое в меню выбора персонажей в мультиплеере.

comments — краткое описание героя.

Model — модель субъекта в виде glm-файла из каталога models\characters архива skins.mp3.

Health — его здоровье. Значение параметра выглядит следующим образом: "XY", где X — начальное здоровье субъекта, а Y — максимальное значение характеристики. Меняя значение этого атрибута у вашего героя и врагов, можно существенно повлиять на сложность игры.

Rank — категория, к которой относится персонаж. Возможные значения: Civilian — мирные граждане, Criminal — преступники, Private — солдаты, Sergeant — командиры.

Occupation — деятельность субъекта. При значении Assassin он является террористом, при Commando — десантником, Demolitionist — подрывником, Emplaced Gunner — артиллеристом, Scout — разведчиком, Sniper — снайпером, Soldier — солдатом, Soldier Elite — солдатом из элитного подразделения, Tourist — туристом,

Thug — киллером.

Team — группировка, к которой принадлежит данный субъект. Возможные варианты: None (в этом случае персонаж не принадлежит ни к одной из группировок), The Shop, Prometheus, Colombian Rebels, Hong Kong Gang, Czech, Finca.

Burst — тип ведения персонажем стрельбы из автоматического оружия (true — очередями, false — одиночными выстрелами).

Bravery — храбрость персонажа (значение атрибута должно быть больше 0, но меньше 1). Храбрый боец всегда бросается в бой — даже с более сильными, чем он сам, противниками.

Accuracy — меткость персонажа (значение этого показателя должно быть больше или равно нулю, но не должно превышать единицу). При значении, равном единице, персонаж может поражать заданную цель с любой дистанции, а при нуле — он никогда не сможет попасть в нужную точку, как бы ни старался.

Boss — атрибут, определяющий, имеет ли персонаж способности босса (малая чувствительность к выстрелам в голову, стойкость и др.). 0 — нет, 1 — частично, 2 — да.

DefaultReady — конечность, в которой персонаж держит свое главное оружие. Основные значения параметра: **hand_r — правая рука, **hand_l — левая рука.

Deathmatch — этот атрибут определяет, можете ли вы играть за данного персонажа в мультиплеере (yes — да, no — нет).

DamageEasy — множитель урона, наносимого данным персонажем при стрельбе из любого оружия на легком уровне сложности (Amateur). На указанное здесь число умножается повреждение, наносимое самим оружием, и увеличивается, если значение характеристики больше 1, или уменьшается, если значение меньше 1.

DamageMedium — множитель урона, производимого данным персонажем при стрельбе из любого оружия на среднем уровне сложности (Gun for Hire).

DamageHard — то же на сложном уровне сложности (Consultant).

DamageSuperHard — на очень сложном уровне сложности (Soldier of Fortune).

Основными показателями, определяющими реальную силу персонажа, являются параметры вида Damage* и Accuracy. Исправляя значения, можно превратить любого персонажа в непобедимого супермена или же, наоборот, в какого-нибудь дохляка.



▲ В нашей игре с этими ребятами не так-то просто расправиться.

Шестой шаг. Мы уже почти создали совершенно новую игру. Осталось создать своего собственного главного героя. Для этого изменяем имя, придумываем новое описание и перерисовываем модель. Последнему действию, кстати, можно особо много внимания не уделять. Ведь игра идет от первого лица, и модель главного героя вы не видите, а текстуры в скриптовых сценах берутся совсем из другой папки. А вот если делаете упор на мультиплеер, тогда подойдите к перерисовке досконально.

Когда главный герой готов, можно переходить к созданию ему достойных противников. Настоящий разгул для фантазии. Вот вам лишь парочка вариантов, которые показались нам наиболее интересными. Можно сделать "зверскую" модификацию, где вашими противниками будут настоящие профессионалы-убийцы с львиной силой, здоровьем быка и ловкостью макаки. Для этого увеличиваем параметры здоровья и меткости у всех классов персонажей и прописываем в качестве классовой принадлежности им Thug. Все ваши враги станут киллерами. А каково это — оказаться под атакой пары десятков старикашек, которые вдруг решили пострелять из автоматов (никто ведь не мешает сделать воинов из NPC), — вы узнаете, если измените игру описанным выше способом.

Можно поступить и по-другому. Сделать большинство противников снайперами. Вооружить их снайперскими винтовками, а храбрость поставить пониже. Такой вояка, умея попадать в вашу голову с расстояния в три сотни метров, не будет дожидаться, пока вы подберетесь к нему поближе. Он "испугается" вас и, выстрелив, отбежит подальше. Игра станет симулятором противостояния снайперов. Ведь убить таких "хитрецов" можно только из снайперки. Очень сложно и чертовски интересно.

Очень важный совет по мультиплееру. Чуть выше мы рассмотрели параметр Deathmatch. Так вот, если установить у всех игровых персонажей значение этого параметра на "yes", то многопользовательский режим игры пополнится новыми моделями.

В завершение работы над противниками можно создать пару суперуровней. Таких, на которых будет немного противников, но зато все с параметром Boss. Чтобы убить такого врага, надо потратить немало патронов, времени и здоровья главного героя. Поэтому организовывать такие битвы лучше по принципу "битва/подкрепление". То есть после победы над боссом герой проходит в зону, где его ждут бонусы в виде нового оружия и патронов. Можно пойти дальше, создать уровни-"лесенки". Такие, что сложность боссов будет нарастать по мере прохождения миссии. А после каждого убитого суперпротивника можно будет пополнить арсенал новым видом оружия.

ВЫНУЛ НОЖИК ИЗ КАРМАНА

В подразделе Inventory прописаны все предметы и виды вооружения, которыми владеет герой. Каждому виду вооружения и снаряжения персонажа посвящен вот такой блок (в некоторых случаях атрибут Bolt отсутствует):

```
{
  Name "X"
  Bolt "Y"
}
```

В начало блока ставится слово Weapon, если речь идет об оружии, и слово Item в случае с предметом. Вместо X указывается название оружия; Y же обозначает часть тела, в которой герой несет оружие/предмет, когда оно не используется. Если вы хотите подарить новое оружие или вещь какому-либо персонажу, просто добавьте в подраздел Inventory приведенный выше блок, задав нужные значения для параметров Name и Bolt.

КОЖА С БАРСКОГО ПЛЕЧА

Подраздел Skin располагает характеристиками кожи для указанного персонажа. Их всего две: File и NoFaceAnims. Первая обозначает то, какой скин носит герой. В значении этого атрибута укажите путь и имя g2skin-файла, описывающего скин (файл должен располагаться по адресу: models\characters\skins или же в архиве skins.pk3, в папке с именем вида \models*). Показатель NoFaceAnims определяет, имеется ли у данного персонажа анимация лица (true — нет, false — да). Значение этого параметра имеет смысл устанавливать на "true", если используемый персонаж носит шлем или маску.

СКАЖИ "А"

В функции раздела Voice входит указание звуковых файлов, используемых игровыми субъектами. Здесь прописываются названия файлов с речью, которую произносит указанный герой в той или иной ситуации. Подраздел оформляется следующим образом:

```
Voice
{
  Reports
  {
    X_N "P"
  }
}
```

X — тип голосовой команды, N — ее номер, P — путь и имя соответствующего ей файла. Файл должен находиться либо в архиве musicsounds.pk3, либо в каталоге \sound в архиве skins.pk3. Типов голосовых команд предусмотрено множество. Назову самые важные из них: TargetAcquired (нахождение персонажем враждебного по отношению к нему персонажа), TargetEliminated (уничтожение персонажем врага), TargetLost (потеря героем врага из своего поля зрения), ManDown (смерть напарника данного персонажа), UnderFire (нахождение героя под обстрелом). Обратите внимание на то, что строк вида X_N "P" может быть сколько угодно — это зависит от количества голосовых команд, используемых персонажем.

Последним — седьмым — шагом к нашей самой кровавой игре будет переписывание сценария миссий. Нам надо полностью переписать озвучку всех игровых диалогов. Вы можете вставлять новые голосовые команды, просто добавляя строчки вида X_N "P" и увеличивая на единицу значение N по сравнению с предыдущей командой данного типа. Ну и конечно, при добавлении новой голосовой команды вы должны указать путь используемого ею звукового файла и добавить его в архив musicsounds.pk3, если этот файл не является для игры "родным".

Подраздел MPSounds практически полно-

стью копирует предыдущий (Voice) с той лишь разницей, что он влияет только на многопользовательский режим игры.

Исправляя значения характеристик из подразделов CharacterTemplate, Inventory, Weapon, Skin и Voice, вы можете делать с игровыми персонажами все, что хотите. Профессиональным игрокам рекомендуется повысить у врагов значения таких показателей, как меткость, здоровье и умножитель урона. Не помещает также получить вооружить своих врагов, добавляя в их инвентарь (напомню, что ему соответствует подраздел Inventory) мощные орудия убийства и полезное в бою снаряжение. Любителям поработать с графикой и звуком могу порекомендовать подменить модели и скины врагов (практика показывает, что с ролью живых мишеней отлично справляются ненавистные преподы или начальники) и переозвучить местных персонажей (в частности, можно заставить Маллинза заговорить вашим голосом путем замены звуковых файлов с его речью на файлы с вашими высказываниями).

Перед вами совершенно новая игра. САМАЯ КРОВАВАЯ ИГРА! Ураганный экшен со стремительными забегами по уровням. Кровь течет рекой. Главного героя атакуют толпы яростных зомби, которые приближаются не медленной покачивающейся походкой, а перебежками от одного укрытия к другому. И стреляют, стреляют, стреляют... Подобравшись к вам поближе, они вступают в рукопашную схватку, и только меткий выстрел в голову избавит вас от гибели. В чью голову стрелять — в голову зомби или в свою — решать вам. Изредка можно передохнуть на уровнях, где противники — простые смертные, хотя и с усиленными бронежилетами. А потом снова ураганный бег по пересеченной местности в компании злобных мертвяков. Иногда попадают уровни, где приходится сразиться с несколькими боссами. Так называемые уровни-лестницы. Вы начинаете уровень с минимумом оружия. Первым на пути вам попадается самый слабый противник. Когда он будет повержен, вы получите более мощное оружие и встретитесь с более крутым монстраком. И так по нарастающей, пока последний оппонент не будет убит из самого крутого ствола.

Главный герой — уже не Маллинз, а тот, кого вы решили поставить на его место — до зубов вооружен оружием, которого в SoF2 никогда не было. Возможно, он палит из лазерных винтовок от бедра, а возможно, перед каждым выстрелом засыпает порцию дымного пороха в камору антикварного ружья.

Гранатомет в руках спецназовцев сыплет гранатами со скоростью шестьдесят штук в минуту. Но поскольку радиус поражения от взрыва уменьшен, а боезаряд увеличен, это не дисбалансирует игру. Наоборот, это добавляет ей азарта.

Только такая игра способна утолить жажду крови настоящего геймера. Всего семь шагов редактирования, и вы — автор настоящего кровавого шедевра. Игры, которую боятся создавать политкорректные разработчики. Но мы-то не ограничены никакими рамками. И пускай по нашим венам гуляет вальс-гемоглобин. Кровь врагов будет маршировать наружу... ■

ВЛАСТЕЛИН БИТВ

НОВОЕ ЛИЦО WARCRAFT 3: REIGN OF CHAOS

АНДРЕЙ ВЕРЕЩАГИН (SOLDIER@IGROMANIA.RU); АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (MAKARENKOFF@IGROMANIA.RU)

Warcraft 3. Игра-разочарование. Игра, оправдавшая надежды. И в любом случае, игра-хит. Что бы ни говорили недоброжелатели, даже они прошли WC... И не один раз. Но чем сетовать на недостаток одного и излишек другого, не лучше ли взять в руки редактор карт, программы-распаковщики, "Манию" и... Сделать совершенно новую игру, отличающуюся от оригинального WC во всем, что вас не устраивает.

ОРКИ СНОВА РВУТСЯ В БОЙ

Подготовим необходимые для вскрытия инструменты. Основной из них — утилита WinMPQ, позволяющая вам создавать, распаковывать, упаковывать и совершать всяческие преобразования над .mpq-архивами, используемыми в играх от Blizzard (найти программу вы можете **на нашем компактe**). Если на вашем компьютере программа не запускается, установите необходимые для запуска утилиты библиотеки. Для этого зайдите в каталог \RunPack3, расположенный в директории WinMPQ, и запустите файл setup.exe. Запустите файлы с тем же именем из папок \VBR4 и \MpqControl. Если и теперь программа не работает, скопируйте файлы Mscomctl.ocx и richtx32.ocx, находящиеся соответственно в папках \Mscomctl и \Richtx32, в директорию \Windows\System на вашем компьютере.

Запустив программу, откройте архив war3.mpq, расположенный в папке с игрой (в нем собраны все основные игровые ресурсы и многие важные файлы), путем выбора пункта меню Open из меню File. После непродолжительного процесса загрузки программа выдаст вам список файлов, входящих в архив. Здесь вы можете найти файлы самых разнообразных форматов.

Нас в большей степени интересуют файлы с расширениями .ai (скрипты), .blp (текстуры и скины игровых персонажей), .mdx (модели юнитов и объектов), .mp3 (музыкальное сопровождение игры и речь игровых персонажей), .slk (таблицы с игровыми параметрами), .tga (текстуры), .tff (шрифты), .txt (файлы, содержащие различные тексты и некоторые игровые параметры), .w3m (карты кампаний) и .wav (звуковые эффекты). Чтобы распаковать интересующий вас файл, просто кликните на него правой кнопкой мыши и в появившемся меню выберите пункт Extract. После этого вам останется только указать путь вытаскиваемого на свет файла.

Чтобы поместить файл в архив, открыв war3.mpq в WinMPQ, войдите в меню Mpq и выберите в нем пункт Add. Далее укажите путь

файла, который вы хотите упаковать в архив. На экране появится небольшое окошко под названием Folder name..., где в поле для ввода вы должны указать название папки внутри архива, в которую файл будет помещен. Если вы не желаете класть файл в какую-либо папку, сразу жмите на кнопку OK. Если вы задались целью добавить в архив целую директорию, используйте пункт меню Mpq/Add Folder.

Говоря о WinMPQ, нельзя не отметить возможность поиска файлов, запакованных в архив, по расширению или частям их имен. Осуществляется поиск посредством ввода букв или частей слова, по которым вы хотите найти тот или иной файл, в находящееся в правом верхнем углу программного окна поле, и последующего нажатия на кнопку List, расположенную чуть правее. Пользуйтесь поиском всякий раз, когда затрудняетесь найти тот или иной файл или файлы определенного формата — это очень удобно и к тому же экономит время.

МОДНЫЙ ЭКСТЕРЬЕР

Все графические файлы игры могут быть подвергнуты редактированию. Особенно просто редактируются tga-файлы, с которыми может работать любой мощный графический редактор (лучше всего для этого подойдет Photoshop). Для работы с файлами форматов .blp и .mdx существуют специальные утилиты, о которых мы сейчас и поговорим.

МОДЕЛИ

Для просмотра и редактирования mdx-файлов нужна программа Warcraft 3 MDX Editor (дистрибутив программы вы найдете **на нашем компактe**). Чтобы открыть в ней mdx-файл, используйте кнопку Load MDX, расположенную в нижнем правом углу программного окна, и укажите путь интересующего вас файла (если модель лежит в игровом архиве, вы должны предварительно извлечь ее оттуда). Как только вы сделаете это, в рабочей области окна программы появится краткое название модели, а рядом будет кнопка с плюсом. Кликните на нее левой кнопкой мыши, и на экране появится информация о модели и ее параметры, разбитые на множество групп. Чтобы просмотреть содержимое любой группы характеристик, кликните на расположенную рядом с ней кнопку с плюсом. Из всех групп наиболее интересны следующие: MODL (здесь собрана общая информация о модели), TEXTS (список используемых моделью текстур), EVTS (события, связанные с моделью), SEQS (анимация модели), ATCH (прилагающиеся к модели объекты). Для просмотра

внешнего вида модели в 3D используйте кнопку View Model. Если у вас возникло желание изменить текстуры модели, выберите пункт меню Edit/Textures. После внесения изменений в mdx-файл сохраните последний, используя для этого кнопку Save MDX.

Также следует упомянуть о возможности экспорта и импорта моделей. Используя пункт меню File/Export, вы можете конвертировать mdx-файлы в файлы формата .obj, с которыми работают такие программы, как Milkshape3D, 3D Studio Max, GMax, Maya. Обратная операция (то есть перевод файла формата .obj в .mdx) осуществляется посредством выбора пункта меню File/Import. Если нужно изменить внешний вид той или иной модели, переведите ее сначала из формата .mdx в .obj и, отредактировав ее в одном из перечисленных выше редакторов, переэкспортируйте ее обратно в формат .mdx. После этого вам останется только упаковать измененную модель в архив war3.mpq, используя для этого упомянутую выше утилиту WinMPQ.

ТЕКСТУРЫ

Другая не менее полезная программа для работы с графическими файлами игры — Wc3 Image Extractor II. Она позволяет вам просматривать файлы форматов .blp и .tga и переводить картинки из одного формата в другой. А теперь немного о самой программе и о том, как ей пользоваться.



При запуске программы обязательно убедитесь в том, что она правильно определила местонахождение игрового архива — в этом случае вы сразу увидите на экране список групп файлов, содержащихся в архиве. Если этого не произошло, зайдите в меню **Open** и, выбрав пункт **Archive (Mpq)**, укажите путь файла **war3.mpq**. Можете приступить к ознакомлению с интерфейсом программы.

В левой части программного окна находится список групп файлов, составляющих архив. Среди всех групп наиболее важными являются следующие: **Buildings** (содержит тексты строений), **Objects** (текстуры различных объектов оформительного характера), **TerrainArt** (ландшафтные текстуры), **Textures** (разнообразные текстуры, не относящиеся ни к одной из перечисленных групп), **UI** (интерфейсные картинки), **Units** (скины игровых персонажей).

Чтобы посмотреть содержимое любой группы, просто нажмите на кнопку с изображением плюса, расположенную рядом с ее именем. Некоторые группы имеют в себе подгруппы, содержимое которых также раскрывается нажатием на кнопку с плюсом, находящуюся рядом с названием подгруппы. Если вы хотите просмотреть какой-либо графический файл из любой группы или подгруппы, просто щелкните на него левой кнопкой мыши — в правой части окна программы в этом случае появится содержащаяся в нем картинка (если картинка не помещается в отведенную ей область, используйте кнопку **More...** для просмотра изображения в отдельном окне), а чуть ниже вы увидите общие характеристики файла.

Чтобы вытащить файл из архива и сохранить его в нужном вам формате (**.tga**, **.blp** или **.jpg**), достаточно выбрать пункт меню **Save/Image** и указать новый путь файла. Для открытия определенного графического файла, находящегося за пределами архива, пользуйтесь пунктом меню **Open/Image**.

Если вы хотите подредактировать какой-либо **blp**-файл игры, переведите его с помощью данной программы сначала в формат **.tga**, после чего файл станет пригоден к редактированию в любом многофункциональном графическом редакторе (например, в **Photoshop**), а затем, открыв файл в **Wc3 Image Extractor II**, перекодировать его обратно в **blp**-формат. Поместите полученный файл в игровой архив, используя **WinMPQ**.

КОНВЕРТОР

Существует масса других утилит для работы с игровой графикой. В их числе программка **Warcraft III File Format Converter**, позволяющая конвертировать графические файлы из одного формата в другой. Для работы с ней вы должны скопировать файлы **Gamedll**, **Storm.dll**, **Mss32.dll** и **Wc3ImageExtractor.dll** из директории в папку с программой. С помощью **Warcraft III File Format Converter** вы можете переводить любой графический файл игры в широко используемые форматы (и совершать обратную операцию), что существенно упрощает работу с файлами.

СОЧНЫЕ ВНУТРЕННОСТИ

Большой интерес для нас представляют **txt**-файлы, находящиеся внутри архива **war3.mpq**. Разберем структуру самых важных из них.

ЮНИТЫ И СТРОЕНИЯ

Начнем с файлов из папки **\Units**: **HumanUnitFunc.txt** (здесь содержатся характеристики строений и юнитов людей), **OrcUnitFunc.txt** (параметры построек и воинов орков), **UndeadUnitFunc.txt** (атрибуты зданий и юнитов нежити), **NightElfUnitFunc.txt** (характеристики строений и воинов ночных эльфов), **NeutralUnitFunc.txt** (параметры нейтральных юнитов и сооружений) и **CampaignUnitFunc.txt** (атрибуты воинов, задействованных в миссиях кампаний — преимущественно героев и секретных юнитов). Обращаю ваше внимание на то, что в этих файлах собраны лишь самые основные параметры зданий и воинов, остальные вы можете найти в других текстовых файлах игры, о которых речь пойдет позже. Все названные файлы разбиты на разделы, названия которых заключаются в квадратные скобки. Каждый раздел соответствует определенной постройке или юниту.

Название раздела состоит из четырех букв, первая из которых показывает, к какой расе относится строение/юнит (**h** — люди, **o** — орки, **u** — нежить, **e** — ночные эльфы, **n** — нейтральные войска, **z** — секретные постройки/воины). Остальные три — это первые буквы из названия здания/воина. Например, название раздела, соответствующего баракам у людей, выглядит следующим образом: **hbar**. Рассмотрим параметры строений и юнитов, которыми буквально напичканы все пять файлов. Начнем с атрибутов зданий.

Trains — юниты, которых вы можете нанимать в данном здании (укажите здесь кодовое имя воина, то есть название соответствующего юниту раздела). Важнейший параметр. **Редактируя его значение, вы можете быстро и без особых усилий присоединять к какой-либо из противоборствующих сторон нейтральных воинов, мирных жителей и животных, исключать из игры ненужных на ваш взгляд юнитов или совершать обмен войсками между расами.** Например, сменив значение этого параметра в разделе **hbar** файла **HumanUnitFunc.txt** на **prig**, вы сможете нанимать в людских бараках самых настоящих свиней! Кроме того, данный атрибут может оказать вам неоценимую помощь во включении в игру секретных юнитов (см. отдельный текстовый блок).

Многим параметрам может соответствовать несколько значений, указывать которые нужно через запятую. Скажем, у людских барак стоит следующее значение: **hfoo,hrif,hkni**. Это означает, что в данном здании вы можете нанимать три типа войск: **Footman**, **Rifleman**, **Knight**.

Researches — исследования, которые могут проводиться в данном здании. Названия исследований, так же как и разделов, состоят из четырех букв, первая из которых **R**, вторая

— **h**, **o**, **u** или **e** (зависит от расы, представители которой могут проводить данное исследование), а последующие представляют собой первые две буквы из названия самого исследования. **Вы мечтали, чтобы исследование можно было проводить в бараках — нет проблем. Прописываете соответствующую характеристику — и ваши войны превратятся в ученых.**

Upgrade — апгрейды, которым может подвергаться указанное сооружение. Здесь вы должны указать название здания, в которое "превратится" данное после апгрейда. Если постройка может подвергаться двум различным апгрейдам, как, например, сторожевая башня, укажите здесь названия обеих модификаций через запятую. Тут открывается широкое поле для экспериментов. Бесплатный совет. **Можно поставить на лаборатории и бараки возможность апгрейда в оборонительные сооружения.** В мирное время, пока вы и ваш противник набираете мощь, — они работают, как положено баракам и ла-

STARCRAFT НА ДВИЖКЕ WARCRAFT 3

Открытая архитектура движка **Warcraft 3** дает нам практически неограниченные возможности по созданию к игре самых разнообразных и необычных модификаций. Как вам идея создать, например, модификацию на тему **Starcraft**? Лично мне нравится, тем более что ждать **Starcraft 2**, видимо, придется еще долго, а первая часть игры уже порядком надоела. Кроме того, у нас уже имеется несколько юнитов, подходящих для подобного мода: пехотинец и двое представителей расы зергов (можно также добавить к ним вооруженного огнеметом орка). Еще нескольких можно создать самому: переделав в них оригинальных юнитов путем редактирования моделей и текстур последних с помощью описанных в статье утилит для работы с графикой. Подобным образом можно создать новые строения наподобие тех, что были в **Starcraft**'е.

Одних новых юнитов и зданий недостаточно для создания полноценной модификации. Придется прибегнуть к редактированию игровых текстур и интерфейсных картинок. Для этого нам понадобится упомянутая в статье программа **Wc3 Image Extractor II**. С ее помощью мы изменим внешний вид ландшафтных текстур (напомним, что они объединены в группу **TerrainArt**), перерисуем текстуры других типов (большая их часть содержится в группе **Textures**) и интерфейсные картинки (им соответствует группа **UI**), сделав интерфейс игры похожим на старкрафтовский (при этом желательно пользоваться картинками и текстурами из самого **Starcraft**'а). Естественно, этим дело не ограничится, и для достижения наилучшего результата придется подкорректировать игровые тексты, подредактировать параметры юнитов и строений. Первокласный **Starcraft**-мод готов!

СКРЫТЫЕ ЮНИТЫ

Думаю, мало кто из вас, дорогие друзья, знает о присутствии в Warcraft 3 большого числа секретных юнитов. А главное — каких! Трое из них перекочевали в игру из Starcraft'a: Marine (пехотинец) и двое представителей расы зергов — Hydralisk и Zergling. На десерт у нас орк с огнеметом и еще несколько не менее экзотических воинов. Все вышеперечисленные персонажи могут быть легко включены в игру посредством редактирования одного из следующих файлов: HumanUnitFunc.txt, OrcUnitFunc.txt, UndeadUnitFunc.txt, NightElfUnitFunc.txt, NeutralUnitFunc.txt, CampaignUnitFunc.txt (напомню, что они находятся внутри архива war3.mpq). Для начала решите, к какой расе будет принадлежать новоиспеченный юнит и в каком здании его можно будет нанимать, и в зависимости от этого найдите нужный вам раздел в соответствующем файле. Наконец, пропишите в значение параметра Trains кодовое название добавляемого юнита (или названия нескольких из них, если вы хотите добавить в игру более одного воина). Возможны следующие варианты: zmar — пехотинец (Marine), zhyd — Hydralisk, zjug — боевой корабль орков (Orc Juggernaut), zzrg — Zergling, zcso — орк с огнеметом (Chaos Space Orc), zsmc — необычный юнит, представляющий собой горящий куб (Sammy!), zshv — загадочный воин, вооруженный лопатой (Kobold Shoveler). Теперь вы можете увидеть всех этих воинов в игре и покомандовать ими! Правда, при производстве этих юнитов вы не увидите в окне подсказки всей информации о них. Если вас это не устраивает, воспользуйтесь услугами одного из следующих файлов (в зависимости от того, к какой расе вы отнесли данного юнита): HumanUnitStrings.txt, OrcUnitStrings.txt, UndeadUnitStrings.txt, NightElfUnitStrings.txt, NeutralUnitStrings.txt, CampaignUnitStrings.txt. Открыв в текстовом редакторе нужный файл, добавьте в него новый раздел вида:

[X]
Name=X1
Hotkey=X2
Tip=Train X3
Ubertip="X4"

X здесь обозначает кодовое название юнита, X1 — его название в игре, X2 — горячая клавиша, нажав на которую, вы начнете производство данного юнита, X3 — название юнита в подсказке, X4 — краткая информация о юните.

Всем скрытым юнитам соответствуют последние семь разделов файла CampaignUnitFunc.txt. Обращайтесь туда, если есть желание изменить некоторые из атрибутов "новичков".



бораториям. Но вот враг пошел в атаку. Быстро проводите апгрейд, и вот уже ваши бараки поливают врага стрелами и огнем.

Юниты имеют следующие характеристики:

Builds — строения, которые может сооружать данный юнит. По замыслу авторов, способностью строить здания обладают лишь крестьяне у людей и их аналоги у других рас. **Но никто не мешает наделить способностью создавать и других юнитов. Всего несколько строк измененного кода, и вот уже мощный воин, вернувшись с битвы, берет топор и отправляется за дровами.** Не нужно выращивать десятки крестьян, армия становится универсальной.

Следующие три атрибута присутствуют только у "стреляющих" воинов.

Missileart — имя графического файла (в формате .mdl) с изображением снаряда, которым стреляет данный юнит.

Missilearc — дальность полета снаряда, которым стреляет данный юнит. Выставлять здесь очень большие значения не рекомендуем. Дисбаланс еще не шел на пользу ни одной игре.

Missilespeed — скорость полета снаряда. А вот с этим параметром можно поэкспериментировать. **Если наделить способностью быстро стрелять всех юнитов, как своих, так и вражеских, получится очень интересный мод типа "рейл-арены".**

Следующие параметры — как для построек, так и для юнитов.

Requires — здания, без наличия которых вы не можете производить апгрейд данного юнита/сооружения. **Можно сделать из WC сложнейшую экономическую стратегию.** Сведите до минимума число войска, разрешите строить и модифицировать бараки только после проведения десятка апгрейдов других зданий. **Можно сделать и чистый раш.** Разрешите проводить апгрейды на все здания без дополнительных условий. Начинается миссия — стремительно апгрейдите все по максимуму, и в бой.

Art — схематическое изображение строения/юнита (в формате .blp). Сюда лучше поместить свои собственные арты. Только следите, чтобы разрешение и размер соответствовали оригиналу.

Buttonpos — расположение на экране кнопки, нажимая на которую, вы начинаете производство данного юнита/здания.

Specialart — рисунок на кнопке, нажимая на которую, вы отменяете производство данного юнита/строения. Иконок в Сети можно найти превеликое множество, так что даже не придется рисовать свои.

Редактируя вышеперечисленные параметры, вы можете изменить до неузнаваемости любой юнит или строение. Особенно если добавить к этому редактированию файлов UnitData.slk и UnitBalance.slk, о которых речь пойдет чуть позже. Можно даже создать новый юнит, заменив им кого-то из оригинальных. Все, что нужно для этого сделать, — это подредактировать текстуры, модель и основные параметры заменяемых воинов.

ТЕКСТЫ

В файлах с именем вида *UnitStrings.txt (их вы также можете найти в каталоге \Units архива War3.mpq), где на месте "*" стоит название расы, которой посвящен данный файл, вы можете найти текст и надписи, связанные с тем или иным юнитом или сооружением указанной расы. Структурированы все эти файлы так же, как и разобранные выше образцы, единственное различие — набор параметров внутри разделов файла. Вот список местных атрибутов:

Name — название строения/воина.

Hotkey — горячая клавиша, нажав на которую, вы начнете производство данного здания/юнита.

Tip — подсказка, которую вы видите при производстве юнита/конструкции (та, что выделена белым цветом). У зданий она имеет вид: Build X, где X — название данного строения; у юнитов подсказка обычно выглядит следующим образом: Train Y, где Y — название этого воина.

Ubertip — вторая подсказка (выделена желтым цветом и написана более мелким шрифтом), которая высвечивается на экране при производстве юнита/постройки. У строения здесь обычно содержится информация о том, каких воинов можно в них нанимать, у юнитов — краткое описание, содержащее помимо всего прочего информацию о том, каких юнитов может атаковать данный воин (наземных, воздушных или и тех, и тех).

Revivetip — подсказка, которую вы видите при воскрешении данного юнита (этот параметр наличествует только у героев). Имеет следующий вид: Revive X, где X — имя воскрешаемого героя.

Переписав текст подсказок и названий, вы полностью русифицируете интерфейс игры.

АРХЕОЛОГИЧЕСКИЕ РАСКОПКИ

Перейдем к рассмотрению slk-файлов (в архиве war3.mpq), из которых нас больше всего интересуют те, что помещаются в директорию \Units. Просматривать и редактировать файлы формата .slk можно в Microsoft Excel.

Займемся корректировкой файла UnitData.slk, который несет в себе часть характеристик юнитов и построек (следует учитывать, что некоторые параметры применяются исключительно к юнитам или, наоборот, только к постройкам). Нам могут пригодиться следующие:

unitID — кодовое название воина/строения.

comment(s) — название юнита/постройки в игре.

race — раса, представители которой могут производить данный юнит/здание. **Легким мановением курсора можно разрешить одним расам создавать постройки других рас.** Как вам идея создать игру, в которой рыцари смогут строить бараки орков?

prio — приоритет. Чем выше значение данного показателя у юнита, тем больше вероятность того, что он будет лидером в сформиро-

PRISONER OF WAR™

ПОБЕГ



ванном вами отряде воинов. Редактируя данный параметр, можно сделать какой-нибудь один вид юнитов прирожденными лидерами.

type — тип юнита/здания.

deathType — предсмертная анимация юнита/конструкции. Данный показатель принимает следующие значения: 0, 1, 2, 3.

canSleep — способность персонажа спать.

moveType — способ передвижения юнита (foot — на ногах, horse — на лошади, fly — полет, hover — порхание над землей, используется преимущественно у волшебников и магов). **Чуть-чуть фантазии, и вот уже ваши рыцари парят в небесах, маги скачут на волках, а бедные летающие твари вынуждены ползать по земле, проклиная строчки стихотворения "Рожденный ползать"...**

targType — цели, которые может атаковать указанный юнит/сооружение (structure — постройки, ground — наземные юниты, air — воздушные). **Если раньше рыцари не могли рубить воздушных тварей, то в нашей игре они с легкостью шинкуют мечами супостатов, наступающих с воздуха. Летающие "горгульи" выступают в качестве юнитов-универсалов, атакуя как воздушные, так и наземные цели.**

Другой табличный файл, редактированием которого мы займемся, — UnitBalance.slk. Он, как и разобранный выше файл, располагает главными характеристиками юнитов и строений. Вот список важнейших параметров:

unitBalanceID — кодовое название юнита/конструкции.

comment(s) — реальное название юнита/постройки.

level — уровень юнита (у строений этот атрибут отсутствует).

goldcost — стоимость юнита/сооружения в золотых монетах. **Тех юнитов, которых мы некоторое время назад сделали очень мощными, нужно поднять в цене, а тех, которых заставили ползать по земле, — удешевить. Логично также, что воин, сочетающий в себе способности бойца и крестьянина, должен стоить подороже.**

lumbercost — количество дерева, необходимое для производства данного юнита/здания. **Если создаете экономическую стратегию, то для постройки наиболее ценных сооружений лучше потребовать большое количество ресурсов. Если же в ваших планах создание рашевой игры, то можно строить здания буквально из одного полена.**

HP — здоровье юнита (для строений — их броня). **Изменения в этот параметр нужно вносить очень осторожно. Если просто усилить все постройки, играть будет совсем не интересно — проверено. Лучше поступить иначе. Усилить основные постройки, а защитные — ослабить. Враг не сможет быстро разорить вашу базу, зато придется прибегать к различным тактическим уловкам, чтобы выкурить его из "дома".**

Основная ставка в такой игре будет сделана уже не на грамотно построенную оборону, а на умелое использование имеющихся войск.

regenHP — способность юнита регенерировать (у юнитов, страдающих отсутствием этой полезной способности, здесь стоит прочерк). **В игре, где упор делается на тактику использования войск, имеет смысл проставить регенерацию у всех юнитов. Даже сильно потрепанное в бою войско через некоторое время восстановится, и не придется спешно собирать ресурсы для создания новых юнитов.**

regenType — тип регенерации у данного юнита (always — постоянная, night — ночная, blight — дневная, none — регенерация отсутствует).

manaN — количество маны у юнита (этот параметр имеется только у юнитов, наделенных магическими способностями).

spd — скорость передвижения юнита. **Увеличив параметр скорости, из некоторых летающих тварей можно сделать касту разведчиков. "Затормозив" тяжелых юнитов, можно существенно усложнить тактику управления войском в целом. Придется постоянно следить, чтобы основная боевая мощь армии не отстала в каком-нибудь болоте. Играть станет существенно сложнее, но мы ведь с вами и не ищем легких путей. Наша задача — создать интересную игру, а не простую.**

sight — зрение. STR — сила юнита.

upgrades — апгрейды, которым может подвергаться данное строение/юнит.

ВАРКРАФТОМАНИЯ

Если вы желаете изменить звуковое и музыкальное сопровождение игры, обращайтесь к файлам форматов .wav и .mp3 (они также содержатся в архиве war3.mpq). Можно заменить их на другие файлы, поместив последние в игровой архив и присвоив им имена подменяемых файлов. **Замена данных файлов — прямой путь к русификации звука игры.**

Файлы формата .w3m (имеются в виду те из них, что находятся внутри архива

war3.mpq), то есть карты кампаний, вы можете открывать и редактировать в редакторе игры Warcraft III World Editor. Вы также можете превращать карты кампаний в одиночные сценарии, копируя первые в подкаталог \Maps игровой директории. Но об этом мы уже говорили в "Мастерской" в статьях цикла "Военное ремесло". Если хотите с нуля перерисовать карты и создать собственные сценарии, внимательно изучите осенние номера "Мании".

Единственный вид игровых ресурсов, который авторы не стали прятать в архив, — это ролики. Они лежат в игровой директории в папке \Movies и имеют расширение .mpq. Для их просмотра вы можете пользоваться свежей версией Windows Media Player. Вряд ли у вас получится создать достойную замену оригинальным фильмам. Но заменить их на текстовые вставки — не забывайте, что мы создаем новую игру — можно. Очень неплохие ролики можно создать в Macromedia Flash, основы работы с которым мы изучали в "Самопале" прошлого номера "Мании".

Подведем итоги. Мы разобрали структуру основных игровых файлов и научились работать с самыми важными из них. Мы русифицировали интерфейс игры и переозвучили юнитов. Создали совершенно новых юнитов и наделили уникальными способностями оригинальных бойцов мира WC3. Рыцари приобрели способность к полету, летающие монстры спустились на землю. В бараках у нас проводятся научные исследования, а лаборатории способны апгрейдиться в защитные постройки. Армия, побитая в боях, умеет восстанавливать свои силы, а воины, вернувшись с битвы, не тупо слоняются по территории базы, а топают напрямик в лес за дровами. Мы включили в игру секретных юнитов — пехотинца, гидралика, зерглинга, орка-огнеметчика и еще несколько совсем уж уникальных бойцов. Мы даже перерисовали вступительные ролики. Ролики получились похуже оригинальных, но свои. Возможно даже, прочитав статьи в "Мастерской/Редакторы", мы перерисовали все карты и изменили сценарии. Мы — СОЗДАЛИ СОВЕРШЕННО НОВУЮ ИГРУ! ■



Демурги II



ТАКТИКА ■ Владей сотнями заклинаний, дающих
 безграничные тактические возможности



РОПЕВАЯ ИГРА ■ Совершенствуй своего героя,
 получая новые способности



ПРИКЛЮЧЕНИЕ ■ Разгадай тайну волшебной
 Вселенной Эфира в пяти кампаниях



ДУЗЛИ ■ Стань первым, сражаясь в on-line
 турнирах с другими игроками

Ты можешь потерять
 самое ценное —
 себя.

Если ты подчинишься,
 тебя изменят навсегда
 или уничтожат.

Ты станешь марионеткой,
 если не сумеешь завладеть силой
 твоих новых
 врагов.

Подчини себе
 магию
 другого измерения
 и узнай, на что способен.

Готовься к новому приключению
 в Мире Лордов!

Выход игры:
 второй квартал
 2003 г.

СВОЙ СРЕДИ ЧУЖИХ, ЧУЖОЙ СРЕДИ ХИЩНИКОВ

СОЗДАНИЕ УРОВНЕЙ ДЛЯ ALIENS VERSUS PREDATOR 2

АНДРЕЙ "RED^NAMELESS" ЖЕЛТЯК NAMELESS@IGROMANIA.RU

ЧАСТЬ ВТОРАЯ

Мы продолжаем осваивать редактор уровней Aliens versus Predator 2. В прошлом номере мы научились строить элементарнейшие уровни. Если вы по какой-то причине пропустили прошлую статью, то бегом *на наш компакт* (в раздел "Инфоблок") — восполнять пробел знаний. Вот только играть в том герметичном, с позволения сказать, карцере, который мы строили в прошлой статье, — удовольствие сомнительное. И хотя некоторые садисты наверняка не упустят возможность подсадить к заключенному сокамерника-alien'a (например, королеву, как это сделал я...), все равно — веселья мало. Хочется погулять на свежем воздухе, добавить на уровень движения в виде дверей и прочих радостей, не рассмотренных в прошлой статье...

НОВОЕ СТРОИТЕЛЬСТВО

Построим новый уровень, иначе на старом будет несколько тесновато. Работать с брашами вы уже умеете, так что дам лишь общие указания.

Фундаментом уровня пусть будет плоский браш с размерами в длину и ширину где-то около 2048*4096 единиц. Постройте на получившейся плите некий бункер, обязательно с дверным проемом, чтобы потом приладить к нему дверь. Оставшуюся площадь можете обнести оградой, чтобы не свалиться вниз. В завершение — очень важный момент — создайте браш достаточно большой, чтобы в него уместился весь отстроенный уровень, и примените к нему процедуру **Hollow** (меню **Brush\Hollow**). Это необходимо, во-первых, потому, что уровень должен быть замкнутым (**BSP**, как-никак), и во-вторых, для того, чтобы сделать небо над уровнем. Чтобы было понятно, что эти браши будут отображать небо, нанесите на них текстуру **Sky** (папка **WorldTextures** на закладке **Textures**; здесь же располагаются остальные "пояснительные" текстуры). Вообще, текстуры **Sky**, **Invisible**, **AI** и прочие подобные им ни на что не влияют — они лишь напоминают создателю уровня о предназначении каких-либо брашей. Но пользоваться ими все равно не помешает, чтобы избежать путаницы на сложных уровнях.

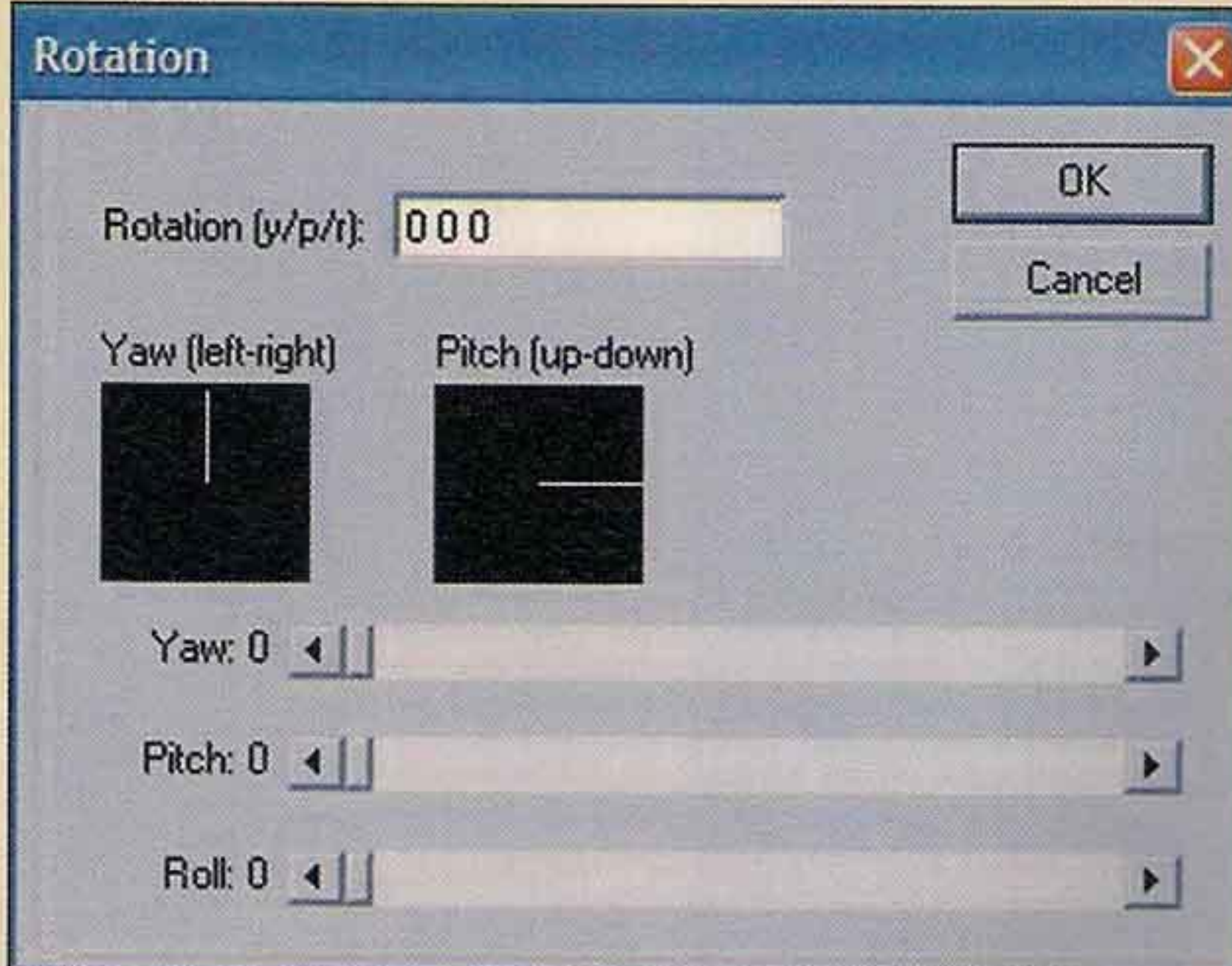
Из объектов добавьте на уровень, как обычно, **WorldProperties** и **GameStartPoint**. А вот освещению уровня посвятим отдельный абзац.

Коль скоро мы собрались создать уровень под открытым небом, то на этот раз давайте сделаем не обычную "лампочку", а ис-

РЕДАКТОР:	DEdit
ГДЕ ВЗЯТЬ:	С диска "Мании"
ВОЗМОЖНОСТИ:	100% игровых
СЛОЖНОСТЬ ОСВОЕНИЯ:	Выше средней
ДОКУМЕНТАЦИЯ:	Устанавливается вместе с редактором

точник света, который будет изображать солнечный свет.

Создайте объект **StaticSunLight** (где-нибудь над уровнем — расположение не играет большой роли) и откройте закладку **Properties**. Нас интересуют параметры **Rotation**, а также **InnerColor** и **OuterColor**. Первый управляет направлением падающего света, два последних — цветом освещения. После щелчка по кнопке параметра **Rotation** откроется следующее окно:



Здесь, как видно на картинке, есть еще два маленьких окошка со стрелками, а также три бегунка чуть ниже. Левое окно показывает направление в горизонтальной плоскости (ему соответствует верхний бегунок), правое — угол наклона вверх-вниз (которому соответствует средний бегунок). Окошка для третьего бегунка не предусмотрено, но он управляет "креном" объекта. Подкрутите значения так, чтобы свет падал сверху и под не слишком острым углом. На заметку: точно так же назначается направление объекта **GameStartPoint** (и всем остальным объектам, которым это необходимо), то есть направление, в котором будет поставлен игрок в стартовой точке. Напоследок за-

дайте цвет освещения. Имейте в виду — параметр **InnerColor** задает основной цвет, который и будет освещать уровень, а параметр **OuterColor** — цвет, в который будут окрашиваться полигоны (те, что обращены в обратную сторону от направления света). Также имейте в виду, что такой тип источников света не будет работать, если на уровне отсутствует небо.

НЕБО В КОРОБКЕ

Для начала сделаем **sky-box**. Просто создайте браш со сторонами 512*512*512 (ни больше, ни меньше) и примените процедуру **Hollow**. Затем в окне **Perspective** поместите камеру так, чтобы видеть получившуюся комнату изнутри. Нам предстоит нанести на стены комнаты текстуры, которые будут изображать небо. Такие текстуры находятся в папке **WorldTextures\Sky**,

и у всех в названии имеются суффиксы **fr**, **bk**, **rt**, **lf**, **up** или **dn**. Они обозначают, что текстура наносится соответственно на переднюю, заднюю, правую, левую, верхнюю и нижнюю сторону **sky-box'a**. При нанесении текстур следите за тем, чтобы не перепутать стороны. Затем внимательно рассмотрите, сходится ли верхняя текстура с остальными — обычно она повернута в неверном направлении. Поворачивайте ее с шагом в 90 градусов, пока она не будет совпадать с боковыми текстурами. То же самое проделайте с нижней текстурой (если она есть — часто она отсутствует в наборе).

Теперь выделите браши, составляющие **sky-box**, и перейдите на закладку **Properties**.

ЗАПУСК УРОВНЕЙ

В прошлой статье мы уже описывали, как следует добавлять уровни в игру. Все бы ничего, но, думаю, вы со мной согласитесь, искать только что скомпилированный уровень и потом перемещать его в новую папку не совсем удобно. Особенно когда вы строите уровень и часто запускаете его промежуточные версии для отладки и поиска багов. Чтобы избежать этой процедуры, поступим так. В редакторе, создав или открыв свой проект, загляните на закладку Worlds. В той ее части, что содержит дерево каталогов, щелкните правой кнопкой мыши по одноименной папке — Worlds. В появившемся окне выберите единственный пункт Add Directory и задайте новой папке имя Custom. Новые уровни создавайте, открыв эту директорию, щелкнув правой кнопкой мыши по нижней части закладки и выбрав пункт Create New World. Все, теперь все скомпилированные уровни будут оказываться в "правильной" папке. Остается лишь изменить командную строку при запуске игры на -rez AVP2, если вы распаковали ресурсы игры в эту директорию и в ней же создали свой проект. В противном случае строка должна иметь вид -rez MyProject.

Найдите параметр FulliBright и установите его на True. Параметры FlatShade, GouraudShade и LightMap установите на False. Потом выделите браши, которые ограничивают уровень, и также выключите у них параметры FlatShade, GouraudShade и LightMap и включите параметр SkyPortal.

Осталось сделать последний штрих. Вернитесь к sky-box'у, затем расположите в его центре маркер, указывающий позицию для создаваемых объектов. Снова выделите браши "небесной коробки", щелкните правой кнопкой мыши и из меню выберите пункт Bind to object. Из списка выберите объект DemoSkyWorldModel. Теперь у нас на уровне имеется дополнительный объект, который, к тому же, привязан к sky-box'у. Но загвоздка в том, что его не видно (только оси координат, показывающие положение объекта). Поэтому перейдите на закладку Nodes, найдите этот объект в списке и там же выделите его (установив на нем галочку). Потом откройте закладку Properties и в параметре SkyDims установите значение "256 256 256" (без кавычек), чтобы вписать объект в созданный "ящик". Небо готово.

ДВИЖЕНИЕ — ЖИЗНЬ

Пришло время слегка оживить наш уровень — мы будем работать с движущимися брашами. Типичный пример такого браша — обычная дверь. Я надеюсь, вы не забыли сделать на уровне какое-нибудь строение с дверным проемом?

Итак, во всех окнах обзора переместите камеру к означенному проему. Затем можете приступить к созданию двери. Это может быть как один-единственный браш, перегородивающий проход, так и довольно сложная составная конструкция, состоящая из множества брашей.

Закончив делать дверь, выделите все браши, из которых она состоит, а также поместите рядом с дверью маркер для создания объектов, чтобы не искать контроллер двери по всему уровню. Щелкните правой кнопкой мыши в любом окне обзора и выберите пункт Bind to object. В списке объектов выберите Door и щелкните по кнопке OK. Выбранный объект будет создан и привязан к будущей двери. Заметим, что под объектом Door в списке объединен целый класс других объектов, многие из которых предназначены не столько для дверей, сколько для создания движущихся элементов уровня и управления ими. Выделите созданный объект и, как обычно, перейдите на закладку Properties.

Зададим параметры движения двери. Основным является направление, в котором будет двигаться браш, а также расстояние, на которое он переместится. Направление задается в параметре MoveDir. Принцип почти тот же, что и у объекта StaticSunLight, за исключением того, что никаких бегунков нет и в помине, поэтому придется вписать числа вручную. Из-за того, что я не могу угадать, как будет расположена дверь на вашем уровне, я не могу и сказать, какое именно число вам следует вписать. Но можно поступить иначе. Так как три числа, задающие направления, соответствуют координатным осям X (если смотреть из окна Top, то эта ось будет идти слева направо), Y (в окне Top — снизу вверх) и Z (а это уже нормальные верх и низ), то можно задать движения строго вдоль одной из осей. Для этого нужно установить требуемой оси значение "1" либо "-1".

Разобравшись с направлением, установим расстояние, на которое переместится дверь, — параметр MoveDist. Здесь никаких особых пояснений не требуется — просто впишите желаемое расстояние.

Также, щелкнув по параметру Waveform, вы откроете окно еще с четырьмя параметрами. Они влияют на то, как дверь будет двигаться. Как именно — читайте в описании параметров (вызывается, напомним, щелчком левой кнопки мыши по названию параметра).

МОДЕЛЬ — ВСЕМУ ГОЛОВА

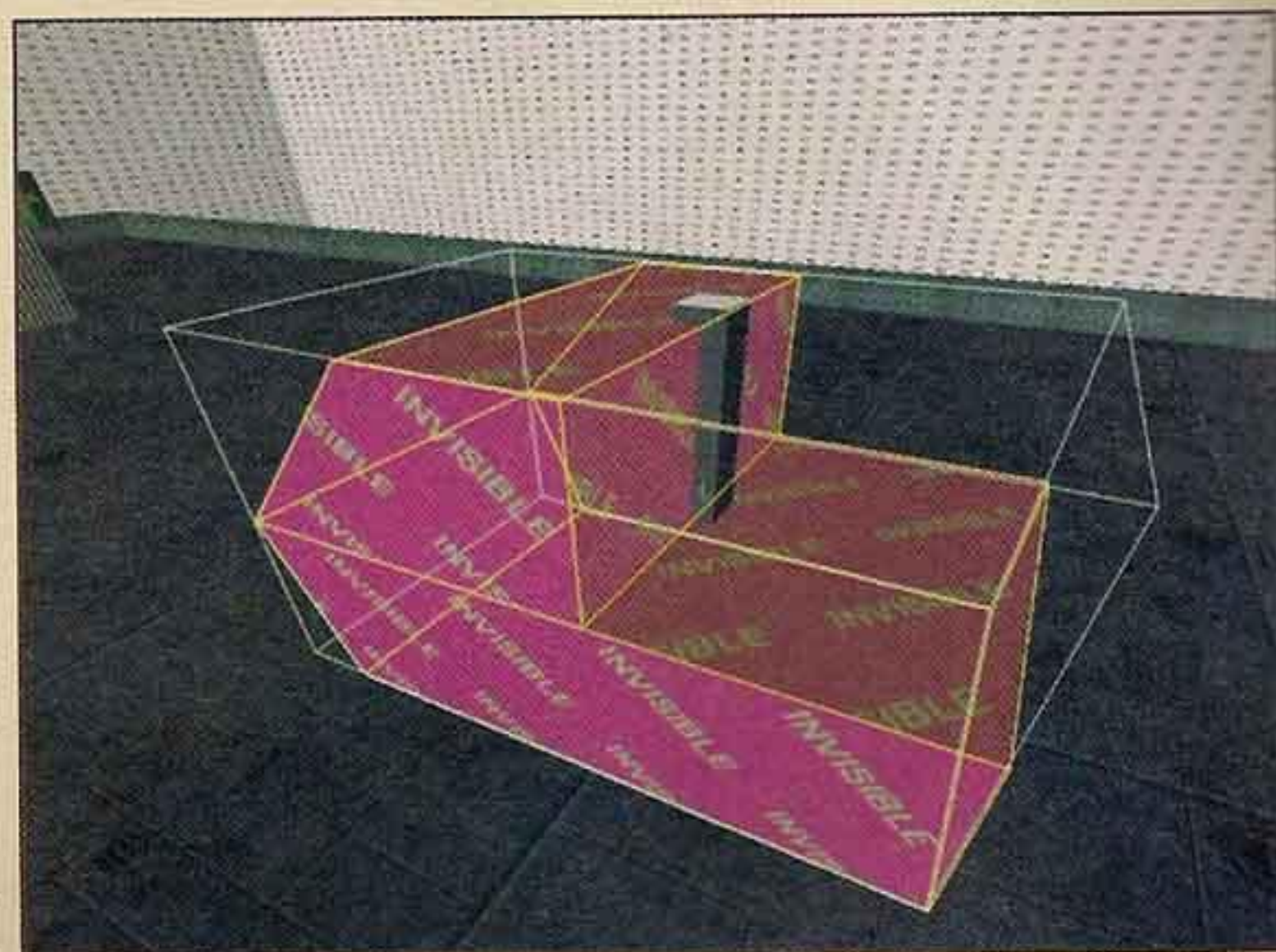
Почти все действия, описанные выше, были связаны с брашами. Но на одной геометрии уровня далеко не уедешь. Ведь не делать же каждую пепельницу или кнопку на уровне из брашей. Да и зачем, когда разработчики игры сделали множество отличных моделей? Надо только научиться добавлять их на уровень.

Для вставки моделей используется объект Prop. Создайте его и откройте закладку Properties. Здесь нас интересуют два параметра: Filename и Skin. Они определяют соответственно саму модель и ее скин. Чтобы выбрать нужную модель, щелкните по неболь-

шой кнопке В рядом с параметром, а затем выберите файл желаемой модели (все модели находятся там, куда вы распаковали ресурсы игры, в поддиректории Models). Скины выбираются аналогичным образом, но находятся в поддиректории Skins (структура каталогов и названия файлов в них практически повторяют каталоги и файлы моделей, поэтому отыскать нужный скин не составит труда).

Итак, модель вы выбрали. У меня это был грузовик (модель — truck.abc, скин — truck.skin). В игре вы сможете, как ни в чем ни бывало, ходить сквозь добавленную модель. Конечно, если бы это была какая-нибудь мелкая деталь, то можно было бы все оставить как есть. Но если это целый грузовик, то имеет смысл пресечь все попытки игрока пройти сквозь него.

Для этого нужно лишь создать несколько дополнительных брашей, так, чтобы модель смогла уместиться внутри. Пример можно увидеть на картинке.



▲ Импровизированный bounding-box для модели грузовика.

Нанесите на браши текстуры Invisible, и на закладке Properties установите параметр Invisible на True. Так они не будут видны в игре, но сквозь них (а значит — и через модель) нельзя будет пройти.

Заметьте — самой модели на картинке не видно. Не потому, что она скрыта за брашами — модели просто не отображаются в редакторе. Поэтому, прежде чем создавать "ящик столкновений", запустите уровень в игре и наметьте какие-либо ориентиры, по которым вы могли бы определить габариты модели в редакторе (например, по текстурам поверхности, на которой расположена модель).

Также обратите внимание на параметр DetailLevel. Он определяет не уровень детализации модели, а минимальный уровень детализации в графических настройках самой игры, при которых модель будет видна. То есть, выражаясь более популярно, если вы установите параметр на Medium, то модель сможете увидеть, лишь играя на настройках графики не ниже средних.

ИСКУССТВЕННЫЙ? ИНТЕЛЛЕКТ!

Уделим немного внимания интеллекту врагов, добавленных на уровень. В прошлой статье мы уже создавали Чужих, но в целом тонко-

ТОЧНОСТИ ТЕКСТУРИРОВАНИЯ

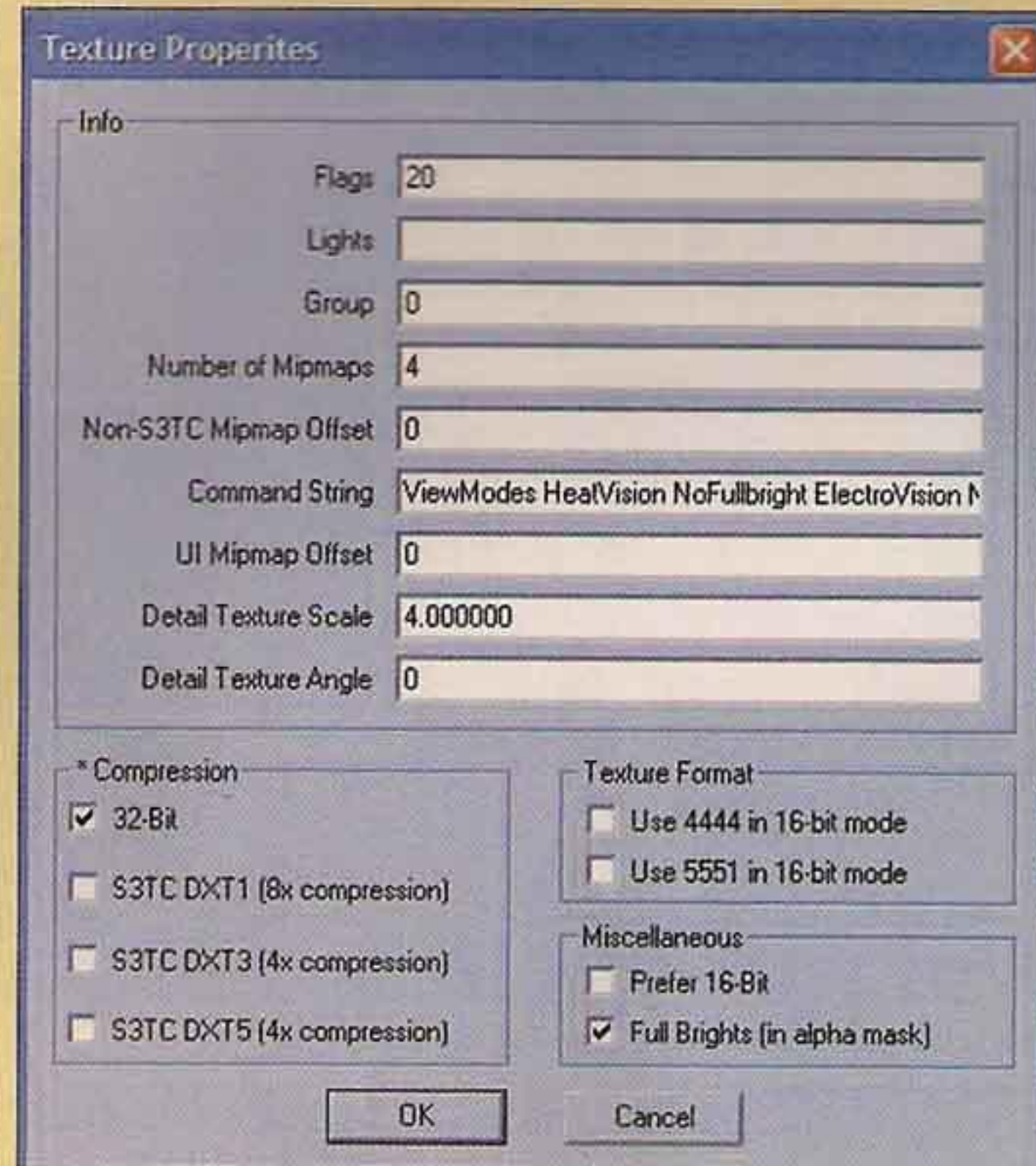
Рано или поздно вам захочется использовать на уровнях текстуры собственного изготовления. Они могут быть в двух форматах — PCX либо TGA. Добавить в редактор нужную картинку несложно — для этого на закладке Textures надо щелкнуть правой кнопкой мыши по списку текстур и выбрать пункт Import PCX Files... или Import TGA Files..., в зависимости от того, в каком формате вы сохранили заготовку текстуры. Но импортирование текстур — это только начало работы. Текстуры в DEdit имеют много различных свойств. Сейчас мы рассмотрим эти свойства поподробнее.

Выберите любую текстуру и дважды щелкните по ней левой кнопкой мыши. Открываю-

щееся при этом окно вы можете лицезреть на картинке.

Окно разбито на четыре поля. Рассмотрим представляющие наибольший интерес параметры в них. В поле Info это Command String — это даже не параметр, а командная строка. В ней задаются, например, параметры отображения текстуры в случае, когда вы смотрите на нее различными режимами зрения Хищника. Также в этой строке вы можете задать текстуру детализации, если она нужна (примеры написания этих команд вы можете найти в свойствах многих текстур). К текстуре детализации относятся еще два параметра (тоже расположенные в поле Info) — Detail

Texture Scale и Detail Texture Angle — это масштаб и угол наклона текстуры детализации соответственно. В поле Compression вы можете переключаться между различной степенью сжатия текстуры — результат будет виден в дополнительном окне справа от основного. В поле Texture Format вы можете выбрать вид цветопередачи в 16-битном режиме. Наконец, в поле Miscellaneous есть интересный параметр Full Bright (in alpha mask). Если текстура содержит в себе альфа-канал, то при включении этого параметра участки текстуры, отмеченные в альфа-канале, не будут подвергаться затенению. Самое оно для создания текстур в виде мониторов или встроенных в стены ламп.



сти создания живности совсем не затронули.

Основные объекты, с помощью которых вы можете добавлять на уровень противников, это AIAlien (Чужие), AIPredator (Хищники) и AIMarine с AICorporate (люди; соответственно "свои" и солдаты Корпорации). Свойства у всех объектов почти идентичны. Важнейшие из них: CharacterType — этим параметром вы задаете тип персонажа AI (вид Хищника, вид Чужого и т.д.) и AttributeTemplate — шаблон поведения AI; желательно, чтобы этот шаблон соответствовал типу персонажа (facehugger, ведущий себя, как Королева Чужих, — это оригинально...). Еще два интересных параметра — LeashPoint и LeashLength. С их помощью можно привязать AI-персонажа к любому объекту уровня (кроме брашей) и задать расстояние, дальше которого персонаж не должен удаляться от объекта.

Чтобы у противников не возникало проблем с перемещением по уровню, необходимо указать им пространство, где можно передвигаться. Для этого создайте несколько брашей, которые будут заполнять пустые места на уровне и огибать препятствия, чтобы AI не пытался пройти сквозь них. Затем привяжите к

каждому такому брашу по одному объекту AIVolume и покройте их текстурой AI. Вовсе не обязательно заполнять такими брашами каждую щель уровня, достаточно обозначить ими основную часть пространства. На картинке рядом можно увидеть, как AIVolume-браши расположены вокруг препятствия — грузовика.

Чтобы созданные браши не мешали дальнейшей работе над уровнем, перекрывая весь обзор, можно спрятать их. Для этого зай-



▲ Браши вокруг грузовика, точнее, его bounding-box'a.

дите на закладку Nodes, щелкните правой кнопкой мыши по желаемому объекту или брашу и выберите пункт Hide Node или Hide Node and Children.

ЕЩЕ НЕМНОГО ОБЪЕКТОВ

Строительство уровня почти завершено, осталось добавить еще два объекта. Первый — какое-либо оружие. Главный герой, если это пехотинец, появляется на уровне с одним ножом, а в условиях постоянно растущего количества врагов такой вариант нежелателен. Поэтому создайте объект PickupObject и в параметре Pickup выберите желаемое оружие или амуницию. В этом параметре можно задавать предметы как для пехотинца, так и для Хищника.

Второй объект — это триггер, который позволяет игроку закончить уровень. Создается с помощью объекта ExitTrigger. Параметр, отвечающий за концовку уровня, называется ExitData. Здесь придется слегка потрудиться, потому что вы задаете не просто уровень, на который следует перейти, а набор параметров в отдельном файле. Файл этот называется missions.txt (расположен в каталоге с распакованными ресурсами, в поддиректории Attributes). Вам надо вписать следующие строки в месте, где заканчивается перечисление параметров выхода предыдущих уровней:

[Mission56] — порядковый номер уровня, должен быть последним в списке (т.е. если предыдущий уровень 55-ый, то ваш должен быть 56-ой).

Name = "MyLevel" — название, которое будет отображаться в параметре ExitData.

NextDesc = -1 — некритичный параметр, отвечает за название автосохранения.

NextLevel = "Menu" — самое важное, уровень, на который вы перейдете. Необходимо указать полный путь к нему, например, "Worlds\Custom\NextLevel". Если же указать "Menu", то по завершении уровня вы окажетесь в главном меню игры.

ScreenFadeTime = "2" — время, за которое потемнеет экран при концовке.

Теперь в редакторе, в параметре ExitData, осталось лишь выбрать значение MyLevel, и можно считать уровень завершенным.

Последнее: при компиляции обязательно поставьте галочку на пункте Full Optimization. Иначе вы можете столкнуться с проблемой, когда все объекты на уровне, а также браши с привязанными объектами, присутствуют и работают, но остаются невидимыми.

Полученные в этой статье знания могут служить хорошим толчком для дальнейшего самостоятельного изучения редактора DEdit. Но цикл статей на этом не заканчивается — в следующем номере мы опубликуем третью статью, изучив которую, вы сможете создавать полноценные эпизоды для игры.

На нашем диске, как обычно, можно обнаружить уровень, иллюстрирующий эту статью, а также его вариант для обработки в редакторе. Комплект утилит для редактирования — прилагается. ■



mafia-game.com

«Без компромиссов и ложной скромности — лучшая игра для PC 2002 года» — Страна Игр
«Есть еще на свете Настоящие Игры. «Мафия» — одна из них» — Навигатор игрового мира
«Изысканный стиль, прекрасный сюжет, густая атмосфера Америки 30-х, прекрасное исполнение» — Игромания

МАФИЯ

НОКТЮРН ВЛЮБЛЕННОГО ЗОМБИ

ВСЕ О РЕДАКТОРЕ NEVERWINTER NIGHTS

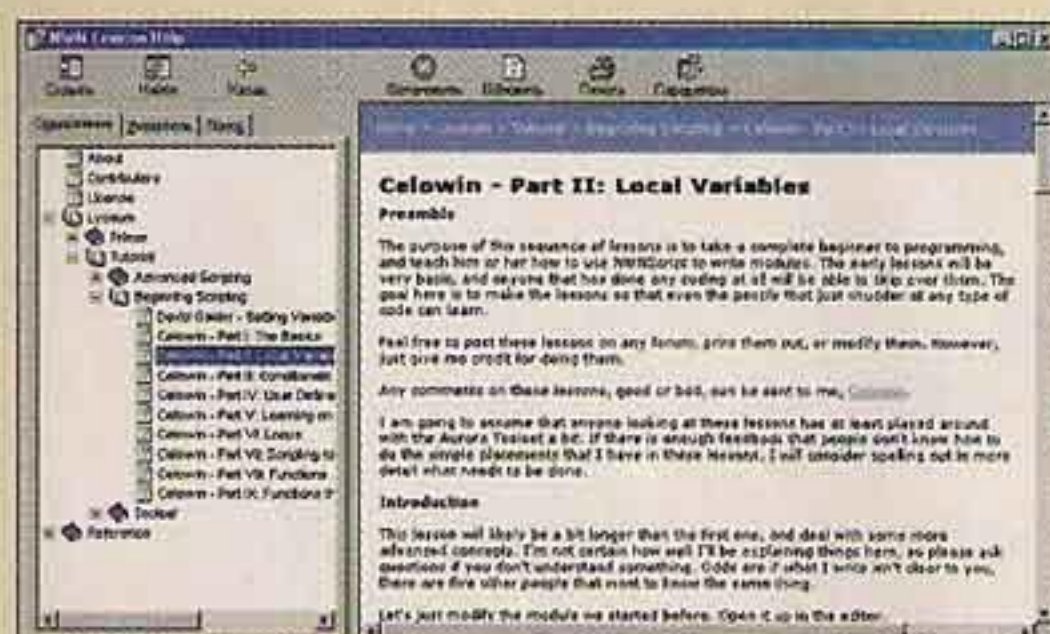
DASH DASH@IGROMANIA.RU

АЛЕКСАНДР ТАРАКАНОВ DROW@IGROMANIA.RU

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ

Сегодня мы поговорим о скриптах... Кто там нервно вскрикнул и упал на пол? Скрипты — это прогресс. Вашим пытливым, уважаемым геймерам, умам предоставлена возможность собрать игру своей мечты. Поэтому мужайтесь и готовьтесь к неизбежному — в битве со скриптами должны победить отнюдь не скрипты. С их помощью вы сможете сделать все. Дело за малым — понять, как они действуют, и заставить их работать на себя. А в этом мы вам поможем.

Не стоит думать, что сейчас вам незамедлительно откроются все тайны. Для всех тайн есть замечательный help под названием **NWN Lexicon**, который можно взять с нашего компакт-диска. Однако, если английский язык этого замечательного документа оказался слишком сложен для вас, то начать писать самые замечательные скрипты вам поможет данная статья.



▲ **Помощь.**
Обязательно ее используйте.

СОСТАВ СКРИПТОВ

Если подходить к вопросу просто, то основных частей у скриптов немного: **события** (events), **функции** (functions), **константы** (constants) и **типы данных** (data types). Плюс переменные и всевозможные числовые и текстовые данные.

События — это слоты, в которые помещаются скрипты. Стоит заметить, что для разных объектов набор скриптовых слотов будет разным. Существу не нужен слот **OnClose**, это принадлежность двери. Зато у двери нет слота **OnRested**, она не отдыхает.

Функции — непосредственно операторы скриптового языка. Именно с их помощью и проводятся все действия.

Константы — способ обозначения класса переменных (а их в редакторе очень много) или заменитель переменных, если речь идет об одноразовом действии.

Типы данных — тип переменной или константы (будет она вектором, числовой переменной или текстовой).

А теперь — поподробнее о каждой из этих составляющих.

СОБЫТИЯ

Каждый скрипт нужно приладить к положенному месту. А какое у него может быть место? Да много разных. При открытии по щелчку правой кнопки мыши **Свойств объекта** вы в самом низу увидите строчку **Properties**. Щелкнув на ней, вы увидите собственно свойства объекта. Но конкретно вам нужна закладка **Scripts**. На ней и расположены слоты. У **Area** их мало, всего 4. У **Creature** — много, 13. Дело не в количестве, дело в том, что они предусмотрены на все случаи жизни. Жизни объектов. И даже на случай смерти.

Обычно в слотах стоят скрипты "по умолчанию". Но ведь для того мы сейчас вам и объясняем скрипты, чтобы эти "молчаливые" скрипты были заменены на "живые", авторские. Читайте и запоминайте, что за слоты встречаются и для чего они нужны. Повторяющиеся слоты каждый раз описываться не будут, смотрите их значение у объектов, написанных раньше.

Заменять все скрипты, стоящие по умолчанию, на свои собственные не стоит. Ведь писали их не на коленке, а с умом. Лучше будет добавлять свои скрипты в стоящие по умолчанию. В том же слоте **OnSpawn** есть множество заблокированных скриптов, которые можно использовать в своем модуле.



▲ **Пока здесь все скрипты стандартные. Но вы можете заменить их своими.**

СУЩЕСТВО (CREATURE)

OnBlocked — операции с дверью, встретившейся на пути.

OnCombatRoundEnd — действия в конце раунда боя.

OnConversation — действия после разговора (с игроком).

OnDamaged — уточнение источника повреждения и, при необходимости, начало боя.

OnDeath — действия для союзников убитого.

OnDisturbed — проверка возможности окончания боя.

OnHeartBeat — скрипт, повторяющийся

каждые 6 секунд (например, крик рыночного зазывалы). **OnPerception** — скрипт запускается, если NPC видит или слышит игрока.

OnPhysicalAttacked — запуск боя при прямой атаке (или, наоборот, игнорирование боя).

OnRested — действия существа, которое попытается отдохнуть. Обычно пустой скрипт, но почему бы ему и не выпить какой-нибудь пузырек или сделать что-то еще.

OnSpawn — скрипт, запускающий желательные для вас свойства существа в самом начале игры (один раз). Например, можно заставить его находиться в режиме **Stealth**.

OnSpellCastAt — проверка, вредоносный спелл или нет, при положительном ответе объявляется бой. **OnUserDefined** — события "на вольную тему".

ТЕРРИТОРИЯ (AREA)

OnEnter — скрипт, срабатывающий при попадании игрока на эту территорию.

OnExit — скрипт при выходе игрока с территории.

Дверь. **OnAreaTransitionClick** — скрипт, срабатывающий, если дверь служит для перехода с одной территории на другую.

OnClose и **OnOpen** — действия с закрытой и открытой дверью.

OnLock и **OnUnlock** — действия с запертой дверью (пока работают некорректно).

OnFailToOpen — действия при провале попытки открыть дверь (команда монстрам за дверь, срабатывание ловушки и т.д.). Для двери также есть скрипты на всевозможные повреждения, но поскольку они не активируют бой, то можно повесить на них ловушки, срабатывающие при попытке разрушения двери.

ЛОКАЦИЯ (ENCOUNTER)

Скрипты этого раздела отвечают за генерацию монстров в локации. Можно сделать их фиксированными, а можно и настроить под класс игроков.

OnExhausted — скрипт, срабатывающий при гибели последнего монстра в локации.

ОБЪЕКТ (PLACEABLE OBJECT)

Любая лежащая на полу вещь или контейнер.

OnUsed — скрипт, срабатывающий при использовании вещи.

ЛОВУШКА (TRAP)

OnDisarm — скрипт на обезвреживание ловушки.

OnTrapTriggered — скрипт на срабатывание ловушки (особенно если ее вообще не обезвреживали).

ТРИГГЕРЫ

К триггерам относятся также и ловушки, и точки перехода между территориями, но у них есть свои скрипты. Поэтому к триггерам лучше отнести точки, срабатывающие при вхождении на них игрока (OnClick).

МОДУЛЬ

Это неповторимые скрипты, на которые тоже стоит обратить внимание.

OnAcquireItem — скрипт на получение игроком некоторой вещи.

OnActivateItem — использование игроком какой-то вещи.

OnClientEnter — скрипт, связанный с вхождением игрока в модуль.

OnClientLeave — при выходе игрока из модуля часть монстров может быть убрана (важно для многопользовательских модулей).

OnModuleLoad — скрипт на первую загрузку модуля.

OnPlayerDeath — скрипт при смерти игрока (может быть использован для изменения статистики игрока на сервере).

OnPlayerDying — скрипт на нахождение игрока в бессознательном состоянии (от 0 до -10 хитов).

OnPlayerRespawn — скрипт на оживление игрока после смерти (можно снижать или повышать характеристики и давать бонусы или пенальти).

OnUnAcquireItem — скрипт на удаление из инвентаря игрока некоторой вещи (выполнение квеста).

С местами помещения скриптов мы разобрались. Теперь дело за самими скриптами и их «грамматикой».

ТИПЫ ДАННЫХ

Говорить о скриптах без упоминания о типах встречающихся в них данных невозможно. Поэтому сразу поясню, каковы они могут быть. Тип данных обозначается перед переменной или константой, которой нужно присвоить то или иное значение. То есть определить, для чего в дальнейшем будут нужны эти переменные, какую именно роль они будут выполнять. А вот и сами типы.

Action — обозначение действия. Обычно применяется в функциях **AnAction**.

Command — применяется для возвращения к void, обычно в функциях **DelayCommand()** и **AssignCommand()**.

Constant — неизменяемое значение (обычно числовое).

Effect — эффекты, происходящие с объектом. Например, в расположенном ниже скрипте у игрока происходит снижение уровня параметра Constitution на 1 на постоянной основе.

```
effect eConPenalty = EffectAbilityDecrease(ABILITY_CONSTITUTION, 1);
```

```
ApplyEffectToObject(DURATION_TYPE_PERMANENT, eConPenalty, oTargetPC);
```

Event — активация любого события (например, атаки).

Float — 32-битное число с плавающей точкой.

Int — 32-битное целое число. Обычное обозначение любого числа.

Location — координаты положения того или иного объекта.

Object — выполнение действий с тем или иным объектом, назначение объектов для последующего выполнения операций с ними.

String — текстовые данные, обычно имена.

Struct — суммирование нескольких различных переменных или констант.

Talent — служит для узнавания игроком тех или иных способностей существ (обычно лучших).

Vector — данные для определения положения объекта (в трехмерном пространстве, по трем координатам).

Void — обозначение начала скрипта.

КОНСТАНТЫ

Константы — это конкретно обозначенные эффекты и объекты, действие которых предусмотрено в редакторе. Так, есть значения **DURATION_TYPE_INSTANT**, **DURATION_TYPE_PERMANENT** и **DURATION_TYPE_TEMPORARY**. Они обозначают продолжительность эффектов, если эта самая длительность необходима вам для выполнения тех или иных скриптов. Первая константа — моментальное исполнение эффекта, вторая — эффект действует постоянно (например, звук действия продолжительного заклинания, пока оно не закончит действие или не будет рассеяно), третья — эффект ограничен по времени.

Константы также нужны и для определения объектов, не имеющих конкретного tag (обозначения). Например, у вас есть задание для игрока, если тот является гномом. Но игрок не обязан начинать игру гномом. Поэтому определить это заранее невозможно. Тут-то вам и придут на помощь заранее на это настроенные константы. Достаточно сравнить расу игрока с расой, для которой предложен квест (**RACIAL_TYPE_GNOME**), и вы узнаете, подходит ли герой для выполнения задания или нет.

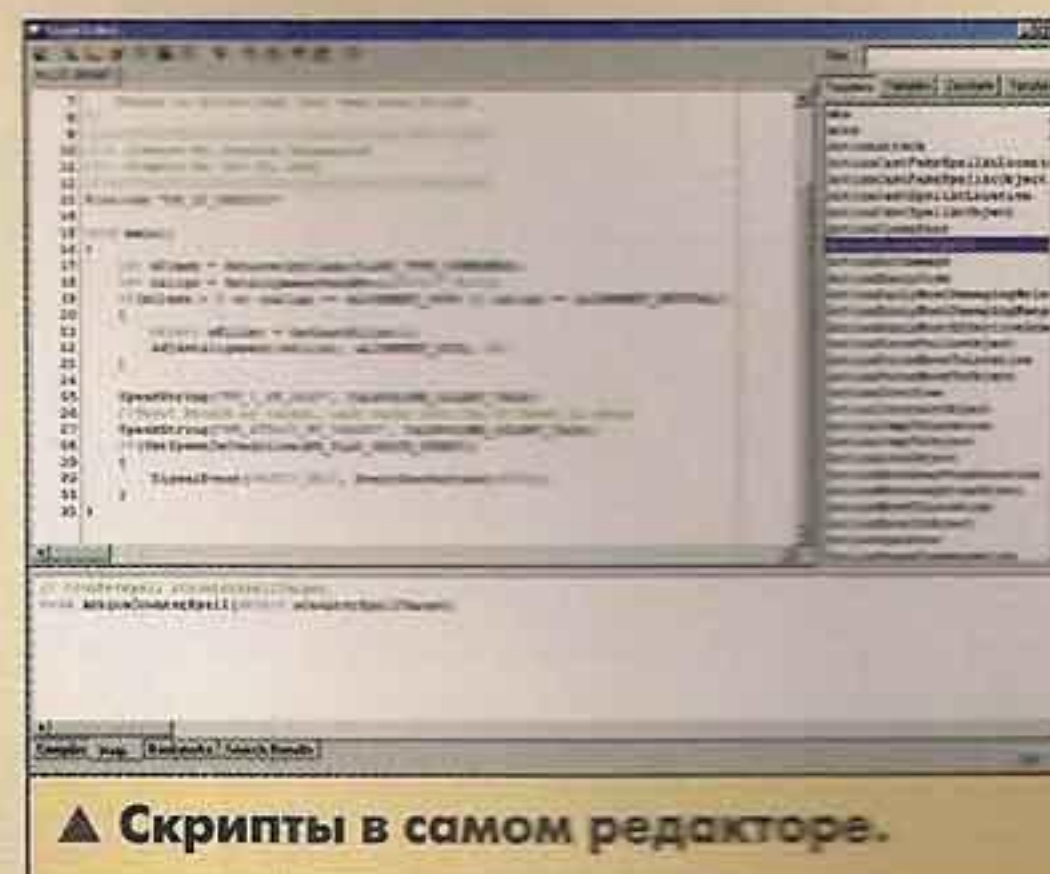
Таким образом, константы — это заранее прописанные обозначения (tag) для заранее неизвестных объектов. Или стандарты для заранее известных.

ФУНКЦИИ

То, что называется скриптовым языком NWN. Операторы, выполняющие определенную работу. Состоят они обычно из самой функции, объекта действия функции и, если надо, конкретного действия по отношению к объекту. Хотя могут быть и варианты в виде полного отсутствия атрибутов (функция нужна для определения объекта) или нескольких дополнительных значений, как, например, у функции **EffectDamage**. Для нее могут быть указаны скорость эффекта (по умолчанию — мгновенная), тип эффекта (по умолчанию — константа **DAMAGE_TYPE_MAGICAL**) и сила эффекта (по умолчанию **DAMAGE_POWER_NORMAL**). Но лучше разобрать это на конкретных примерах. Но сначала все же закончим с правописанием скриптов.

1. Каждая новая часть скрипта начинается с открывающихся скобок и заканчивается скобками. Количество открытых скобок должно совпадать с количеством закрывающих.

2. Каждая строка скрипта заканчивается знаком «;», который показывает наступление



▲ Скрипты в самом редакторе.

окончания строки. Строка в редакторе может занимать больше одной полосы, поэтому для определения конца строки требуется знак «;».

3. Будет совсем не плохо, если между частями скрипта вы будете вставлять поясняющие вставки в виде `//текст`. Все, что стоит за этим знаком, игнорируется редактором и используется для комментариев данного куска скрипта. Это облегчит вам понимание того, что делает скрипт (и поможет разобраться, нет ли в нем ошибок). К сожалению, редактор не понимает русского языка, но никто не мешает вам оставлять комментарии транслитом. Ниже вы увидите пример использования этого действия.

Разберем по частям один из скриптов. Он вставляется в слот **OnOpen** сундука и заставляет ближайшего стражника атаковать открывшего сундук.

```
void main()
{
    object oGuard =
    GetObjectByTag("CHEST_GUARD");
    object oPlayer = GetLastOpenedBy();
    AssignCommand(oGuard,
    ActionDoCommand(SpeakString("Taste my
    blade you bloody thief!")));
    AssignCommand(oGuard,
    ActionAttack(oPlayer));
}
```

Первая строка в данном скрипте — определение начала скрипта. **Void main()** — это указатель того, что началась основная часть скрипта, которую необходимо выполнить. Скобки в этом отрезке скрипта — для введения данных. Не скажу, что это понадобится вам сразу же, но стоит знать об этом. Вообще, в любые скобки можно ввести какие-то данные. Далее идут две строки, определяющие объекты действия скрипта. В первой строке выбирается свободный стражник из названных **CHEST_GUARD** (скрытых под таким tag). Именно ему присваивается значение объекта **oGuard**. Во второй строке определяется второй объект скрипта, которому будет присвоено значение **oPlayer**. Это тот, кто последний открыл сундук. Функция **GetLastOpenedBy()** в данном случае не требует никаких дополнительных атрибутов, так как присваивает значение **oPlayer** любому, попытавшемуся открыть сундук. Вы не обязаны присваивать именно такие имена объектам, но стоит обозначать объекты так, чтобы самим потом было понятно. То есть дверь лучше назвать **oDoor**, а не **oPassage**. Оригиналь-

ность — это хорошо, но потом сами не разберетесь, что хотели написать.

Далее идут две строки с одинаковыми функциями **AssignCommand**. Эти команды требуют двух атрибутов: объекта, на который будет произведено воздействие, и самого воздействия (посредством другой функции). В первой строке объектом служит стражник, а действием — произнесение стражником угрожающей фразы. **ActionDoCommand** в данном скрипте выполняет только вспомогательную роль. Обычно он используется для построения скрипта с выстраиванием действий в правильную очередь. То есть в том случае, если персонажу нужно что-то сделать, потом что-то сказать, а потом опять сделать, вам нужна правильная очередность действий. Поскольку произнесение фразы — действие мгновенное, то оно произойдет раньше первого действия. **ActionDoCommand** задерживает произнесение фразы до того момента, когда первое действие будет выполнено. В этом скрипте нет необходимости в столь точном выполнении очередности, но лучше сразу привыкнуть к правильному написанию скриптов. Обратите также внимание на то, что фраза, произносимая стражником, находится в кавычках. Одних скобок мало, и, если не поставить кавычки, фраза работать не будет.

Второй **AssignCommand** выполняет то действие, ради которого был создан скрипт. То есть назначает атаку для стражника. Объектом же атаки назначается персонаж, открывший сундук.

Итак, что нужно обязательно вынести из этого примера: сначала назначаются объекты и переменные, используемые в скрипте, и только затем пишутся сами скриптовые команды. Всего в этом скрипте было использовано 5 функций. Но ведь есть и гораздо более сложные скрипты.

СКРИПТЫ С ЛОГИЧЕСКИМИ РАЗВЕТВЛЕНИЯМИ

Разберемся с более сложными функциями. Рассмотрим скрипт, который некоторым напомнит стандартный цикл в языке **Basic**.

```
void main()
{
    object oDoor =
    GetNearestObject(OBJECT_TYPE_DOOR);
    int iDoorLocked = GetLocked(oDoor);
    ActionPlayAnimation(ANIMATION_PLACE-
    ABLE_ACTIVATE);
    if (iDoorLocked == TRUE)
    {
        AssignCommand(oDoor,
        ActionOpenDoor(oDoor));
        SetLocked(oDoor, FALSE);
    }
    else
    {
        AssignCommand(oDoor,
        ActionCloseDoor(oDoor));
        SetLocked(oDoor, TRUE);
    }
}
```

С объектом мы определились. Это дверь.

Мы пытаемся ее открыть. Еще один объект — переменная, обозначающая, закрыта или открыта дверь. На открытие двери задается активация анимации открывания двери (которая сработает, если дверь откроется). А далее начинается цикл. Если (if) дверь закрыта, то поступает приказ дверь открыть и командой **SetLocked** дверь далее считается открытой. Если же дверь открыта, то она закрывается и далее считается закрытой. Мудрено? Да. Но попытайтесь приладить этот скрипт к месту и посмотреть его в действии. И поймете, что это не так сложно.

Или другой скрипт, в котором тоже есть цикл проверки.

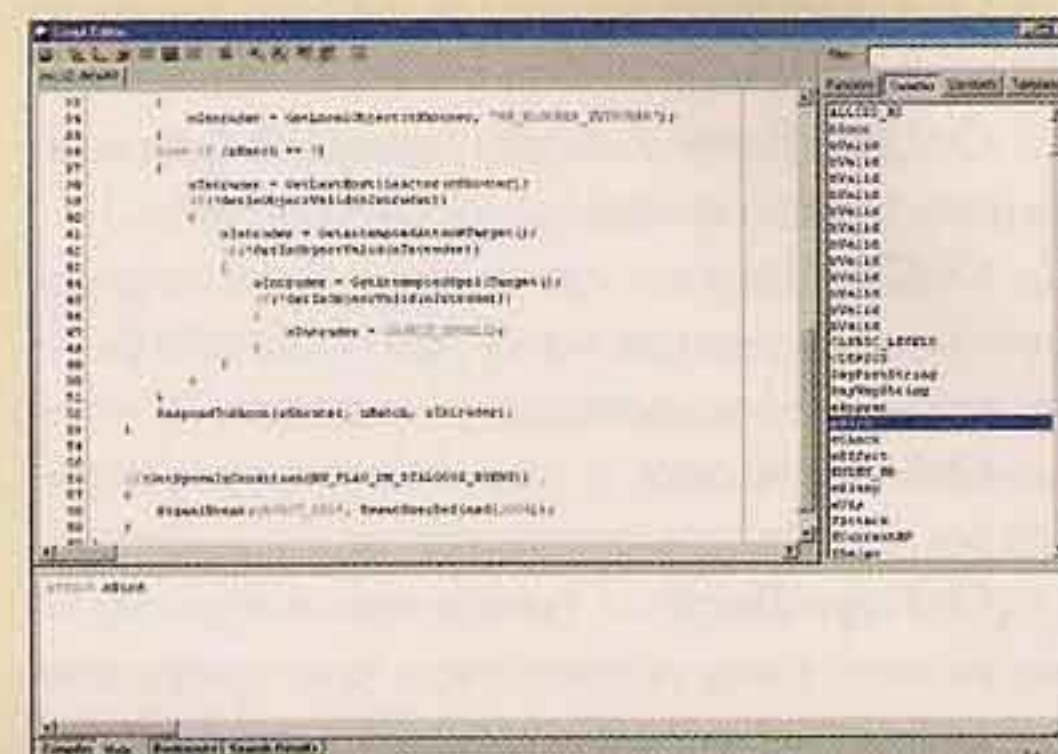
```
object oPlayer=GetLastPerceived();
object oltem=GetItemPossessedBy(oPlayer,
"SWORD");
object
oDoor=GetObjectByTag("OPEN_DOOR");
object oKey=GetObjectByTag("KEY");
void main()
{
    //Если проверка удовлетворена, то
    скрипт продолжает выполняться дальше.
    // Если нет, то перескакивает на ELSE.
    if
    (GetIsPC(oPlayer)&&GetLastPerceptionSeen())
    {
        if (oltem==OBJECT_INVALID)
        {
            //Дает ключ игроку.
            ActionGiveItem (oKey, oPlayer);
        }
        // Открывает дверь.
        else
        {
            AssignCommand (oDoor,
            ActionOpenDoor(oDoor));
        }
    }
}
```

Обратите внимание, что присваивать имена объектам можно как начав скрипт, так и перед началом основной части скрипта. Этот скрипт помещается в **oPerceived** слот NPC. Смысл скрипта в том, что если у игрока нет меча, то ему дают ключ. Если же есть меч, то сразу открывают дверь. Итак, **oPlayer** — "последний" замеченный NPC персонаж, **oltem** — вещь, которой владеет **oPlayer**, а дверь и ключ — соответственно, заранее обозначенные объекты.

Далее в начале скрипта происходит проверка, является ли объект объектом для скрипта. То есть мы узнаем, является ли игрок именно PC и действительно ли он тот, кто последний привиделся NPC. Причем функция **GetLastPerceptionSeen()** нужна для того, чтобы скрипт срабатывал только на тех, кого УБИДЕЛИ. Потому как слот работает еще и на тех, кого услышат. Таким образом, скрипт не действителен для игрока, прокрававшегося мимо NPC. Его, возможно, и услышали, но точно не увидели. Действительной эта проверка явится, только если верны обе части запроса. А для того, чтобы обеспечить это равноправие, служит **&&**, заменитель логического оператора AND.

Если проверка не верна, то скрипт прекра-

щает свою работу. Если верна — начинается вторая проверка. В ней проверяется, есть ли ключ у персонажа. Проверка производится отрицанием. То есть, если ключа у персонажа нет (константа **OBJECT_INVALID**), то проверка считается не пройденной. Обратите внимание на двойной знак **"="**. Это знак проверки переменных и объектов, являющихся как бы запросом "а действительно ли одна часть скрипта абсолютно равна второй". Таким образом, если меча у игрока нет, то ему выдается ключ. Если же он есть — открывается дверь.



▲ Названия переменных. И у вас столько будет.

В этой статье достаточно много сказано о скриптах в редакторе NWN, но еще больше не сказано. Да и можно ли уместить все на нескольких журнальных страницах, когда редактор насчитывает сотни функций и констант! Поэтому для досконального изучения его работы рекомендую сделать несколько действий:

1. прочитать эту статью;
2. воспользоваться помощью Help-файла NWN Lexicon;
3. просмотреть как можно большее количество скриптов "по умолчанию" в самой игре;
4. достать несколько модулей и посмотреть, как реализованы авторские скрипты там.

Не забывайте, что игра сама подсказывает, как нужно писать тот или иной скрипт (поле внизу редактора), показывает необходимые атрибуты той или иной функции.

Но, конечно, для хорошего освоения этого редактора необходимо большое количество работы с ним для приобретения опыта. С ним вы получите новые уровни в классе script-builder и станете уважаемы простыми игроками, которые оценят по достоинству ваши яркие и красочные карты. А напоследок — еще один интересный скрипт, над которым вам предстоит самим подумать: куда его поставить и что он делает. Удачи! ■

```
void main()
{
    ClearAllActions();
    ActionPlayAnimation(ANIMATION_FIRE-
    FORGET_DRINK);
    ActionWait(1.5);
    ActionSpeakString("I am drink vodka... la-la.");
}
```


FORGOTTEN REALMS

ICEWIND DALE™



A BALDUR'S GATE ENGINE ADVENTURE

Icewind Dale™ 2 — продолжение нашумевшей ролевой игры Icewind Dale, основанной на третьей редакции правил Dungeons & Dragons®.

Действие игры разворачивается в северо-западной части мира Forgotten Realms, вокруг города Таргос, — одного из Десяти Городов региона Icewind Dale, спустя тридцать лет после событий, произошедших в первой части. Десяти Городам вновь угрожают коварные враги!

- Игра основана на 3-ей редакции правил Dungeons & Dragons
- Новые классы персонажей: Варвар, Маг, Монах
- Новые расы и специализация персонажей, каждая со своими уникальными особенностями
- Более 300 магических заклинаний, десятки новых видов монстров и сотни магических артефактов
- Новые портреты персонажей



ТРИ ВОЛШЕБНЫХ БУКВЫ

КОНСТАНТИН АРТЕМЬЕВ

MASTERK@IGROMANIA.RU

Речь у нас сегодня пойдет о полезных игроразработчику форматах файлов. Точка и три буквы — что они таят?.. За ними могут быть и музыка, и графика, и игровые модели, и какие-то настройки... Да что угодно. Каждый формат полезен по-своему. Однако "три буквы" — это только маска, за которой может скрываться совсем другая сущность. Кто мешает разработчику присвоить файлам с текстурами расширение **dat**? А игровым звукам приписать графическое расширение **jpg**? Вот тут уж точно никто не догадается о сущности файла, если только не воспользуется автоматическим сканером ресурсов.

Обычно разработчики предъявляют форматам используемых файлов три основных требования. Во-первых, они должны быть удобны и легко доступны как в процессе разработки (то есть в соответствующем редакторе), так и в процессе работы игры (то есть на программном уровне).

Во-вторых, все форматы должны иметь хоть какую-то защиту от вскрытия или хотя бы видимость того, что файл защищен. Ладно, если пылливый игрок позарится на игровые звуки, чтобы украсить ими свою операционку. А вдруг прониравшие конкуренты смогут получить доступ к ресурсам? А вдруг... Да что там — спокойнее, если ресурсы будут защищены или замаскированы. И простым переименованием расширения здесь не обойтись. Приходится изобретать собственные форматы файлов, упрятывать игровые ресурсы в хитрые архивы, скрывать их в недрах **exe**-файла и даже шифровать. Однако, как любит говаривать комрад Геймер, не бывает абсолютной защиты, бывают лишь плохие хакеры. И любой, даже самый хитрый формат будет со временем вскрыт, разложен по

полочкам и представлен в неглиже игровой общественности. От этого никуда не деться. Так пусть этот момент настанет как можно позже.

Еще одна проблема — место. Все ресурсы должны занимать его как можно меньше. Решается это либо помещением всех ресурсов в компрессированные архивы (которые одновременно будут выполнять функцию защиты), либо компрессированием файлов на уровне форматов. Например, хорошо известный всем **avi** может храниться в некомпрессированном виде и, как следствие, занимать уйму места. Либо в одном из компрессированных форматов, к которым относится и хорошо вам известный по игроманскому ролику **DivX**.

Если второе и третье требования можно легко выполнить, то с первым сложнее. Любой мало-мальски распространенный формат можно открыть и отредактировать в соответствующем редакторе. Но как внедрить его в игру? С самыми распространенными форматами проблем не будет. **Bmp**, **wav** и некомпрессированный **avi** поддерживает любой язык программирования. Но как быть, например, с компрессированным звуком? По умолчанию ни один **API** не поддерживает формат **mp3**. Для его поддержки нужны специальные библиотеки, которые не так сложно достать, но достаточно сложно внедрить. Некоторые форматы файлов коммерческие. Для их использования придется лицензировать кодек или платить за декодировщик.

Еще одна проблема связана с родными русскими реалиями. Не секрет, что начинающему разработчику трудно раскошелиться на профессиональные пакеты для работы с необходимыми форматами файлов. Лицензия на

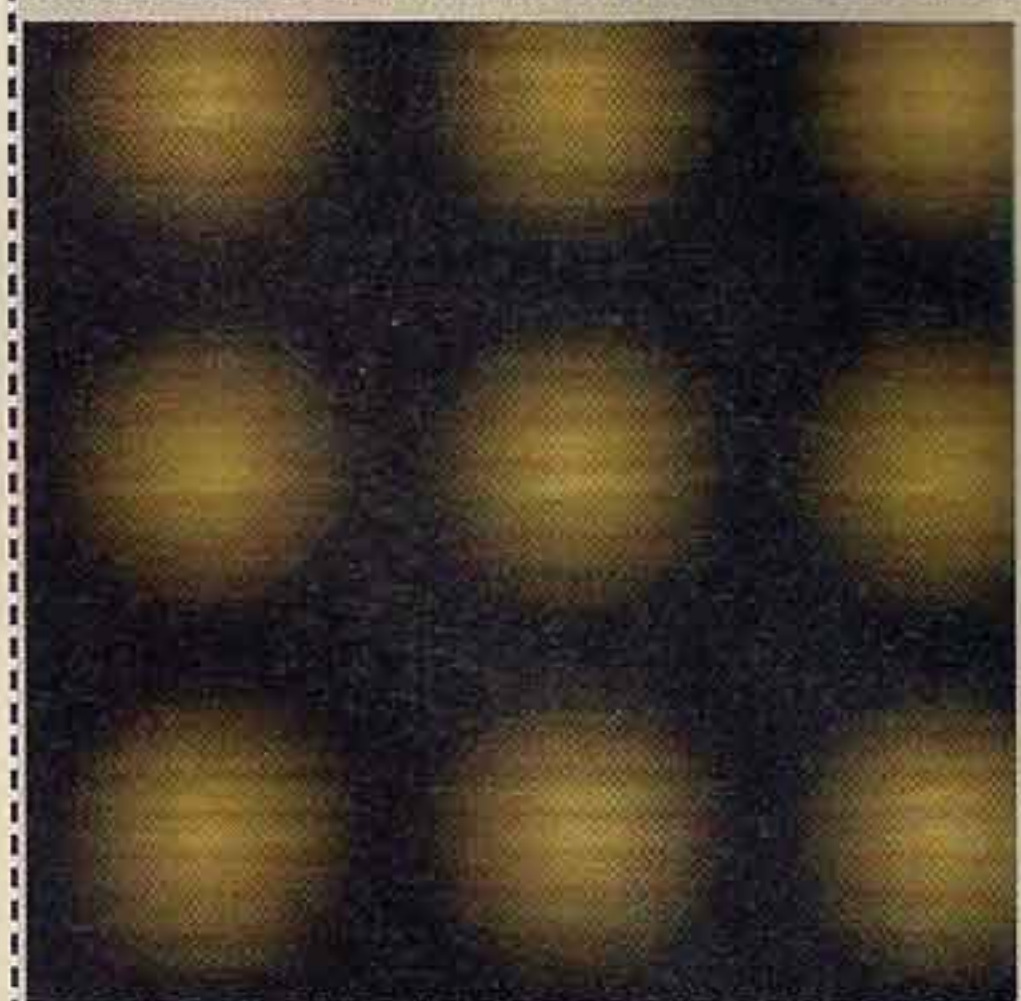
использование **3D Studio MAX** стоит больше трех тысяч долларов. А попробуйте без него сваять приличную трехмерную модель!

Поэтому русские Кулибины для разработки используют пиратские версии этих пакетов. Пока идет процесс собственно разработки, все хорошо. Но вот когда они захотят выйти со своей игрой на рынок, тем более мировой, начнутся проблемы. Русские издатели к таким вещам относятся менее щепетильно, чем их западные коллеги. В России выпуск игры, разработанной на пиратской коленке, не является большой проблемой. А вот на Западе вас могут спросить, какими инструментами вы пользовались при разработке и каковы их серийные номера. Конечно, картинку, сделанную в **Photoshop**, можно конвертировать в формат **bmp**. Как бы ни рассматривали эту картинку западные эксперты, они не смогут доказать, что она сделана не в **Paint**. Формат **3ds** также является достаточно распространенным, в него экспортируют многие программы. А вот какие-то специфические форматы, например видео **bink** или **smk**, не ускользнут от зоркого объектива экспертов, которые привлекут вас по сотне статей за тысячу нарушений авторского права.

Как решить эти, а также многие другие проблемы с форматами файлов? Как выбрать оптимальные схемы хранения ресурсов? В этом нелегком деле вам поможет данная статья. Мы рассмотрим наиболее популярные и распространенные среди игроразработчиков форматы файлов и сделаем единственно верный выбор.

3DS

Это один из самых распространенных форматов для хранения 3D-графики. Его с



▲ Вот что бывает при неправильном определении формата.



▲ Когда анимация не ставится во главу угла, лучший формат для хранения людей — **md3**.

успехом экспортируют десятки редакторов и импортируют сотни движков. Изначально файлы формата 3ds были стандартными файлами 3D Studio. В те дремучие времена, когда он еще работал под DOS. Дремучие времена прошли, а вместе с ними стал не нужен и сам формат. Новенький 3D Studio MAX обзавелся псевдообъемным windows-интерфейсом, со всеми присущими ему достоинствами и недостатками. И сменил формат хранения на max.

Казалось бы, осиротевший 3ds должен был очутиться на свалке истории. От вечного забвения этот формат спас счастливый случай. По ряду причин новый формат max оказался неудобен для игроразработческих целей. Старичка 3ds откопали из горы мертвых форматов, отряхнули, принарядили и представили публике. И оказалось, что несостоявшийся покойник обладает незаурядными качествами, просто-таки идеально вписывающимися в нужды игроделов. Судите сами: кроме самих трехмерных моделей (которые представляют собой каркасные сетки), он хранит их положения в мировых координатах, координаты текстур, цвета вершин, ключевые кадры анимации, данные о свойствах материалов и даже атмосферные эффекты! Это практически готовый формат для хранения моделей и целых карт. Только скриптовые команды придется хранить отдельно. Корректно загружать файлы этого формата могут и такие распространенные бесплатные движки, как Genesis3D и GLScene.

Еще раз обратите внимание на возможность формата 3ds, которую вы, быть может, не заметили. Координаты текстур хранятся в самом файле совместно с моделью. Значит, нет больше мучений с косыми дверьми и лицами на затылках. А что вообще такое эти координаты текстур? Когда в каком-то графическом редакторе вы накладываете на объект текстуру, она "расплывается" по модели. Вполне может быть, что то место, где по идее моделиера должна быть левая нога, будет текстурировано правой ноздрей. И наоборот. Это безобразие легко исправить. В любом редакторе имеются специальные модификаторы для правильного наложения текстур. В одних случаях можно только смасштабировать текстуру и двигать ее по поверхности модели так, как будто она наложена на сферу аналогичных размеров. В других, более продвинутых редакторах, можно на специальной карте-развертке модели указать ключевые точки, к которым будут крепиться соответствующие точки текстуры. К слову, в 3D Studio MAX можно сделать и то, и другое.

Привязка ключевых точек модели к соответствующим точкам текстуры и определяет координаты текстур. При этом сами координаты задаются двумя действительными числами. При сохранении 3ds-файла можно указать, чтобы координаты текстур сохранялись вместе с моделью. После этой нехитрой операции вы можете не беспокоиться о качестве наложения текстуры в конечной игре.

Некоторые отсталые движки не воспринимают 3ds-файлы новых версий. При сохранении моделей для подобных движков необхо-

димо указать, что все полигоны будут разбиты до простейших составляющих, то есть до треугольников.

В целом, формат 3ds является очень удобным и практичным для любых видов игровых моделей.

MDL, MD2 И MD3

Эти три формата предназначены для хранения анимированных моделей, особенно анимированных людей. Многим геймерам эти форматы хорошо знакомы, ведь в них хранятся модели первого, второго и третьего "Квейка" и всех игр на его движке. Например, в недавнем Jedi Knight 2 все игровые персонажи хранились в формате md3.

Все три формата открыты. Ими может пользоваться любой желающий. В Сети можно найти массу ресурсов, посвященных моделированию под все версии Quake. Это значит, что пару сотен моделей в этих форматах вы при первом поиске наберете.

Что собой представляют эти форматы? В них хранятся модели и данные о скелетной анимации. Это не совсем скелетная анимация в привычном смысле этого слова. Анимации моделей хранятся в них как бы по трехмерным кадрам, причем каждому кадру соответствует своя полноценная модель. Размер файлов при этом возрастает пропорционально количеству кадров анимации. Модель средней детализированности и в меру анимированная весит 200-600 кб, что для серьезного игростроения многовато. Предпочтительнее было бы пользоваться форматами с "чистой" скелетной анимацией, если бы не одно "но". Оказывается, форматы md* не плохо сжимаются.

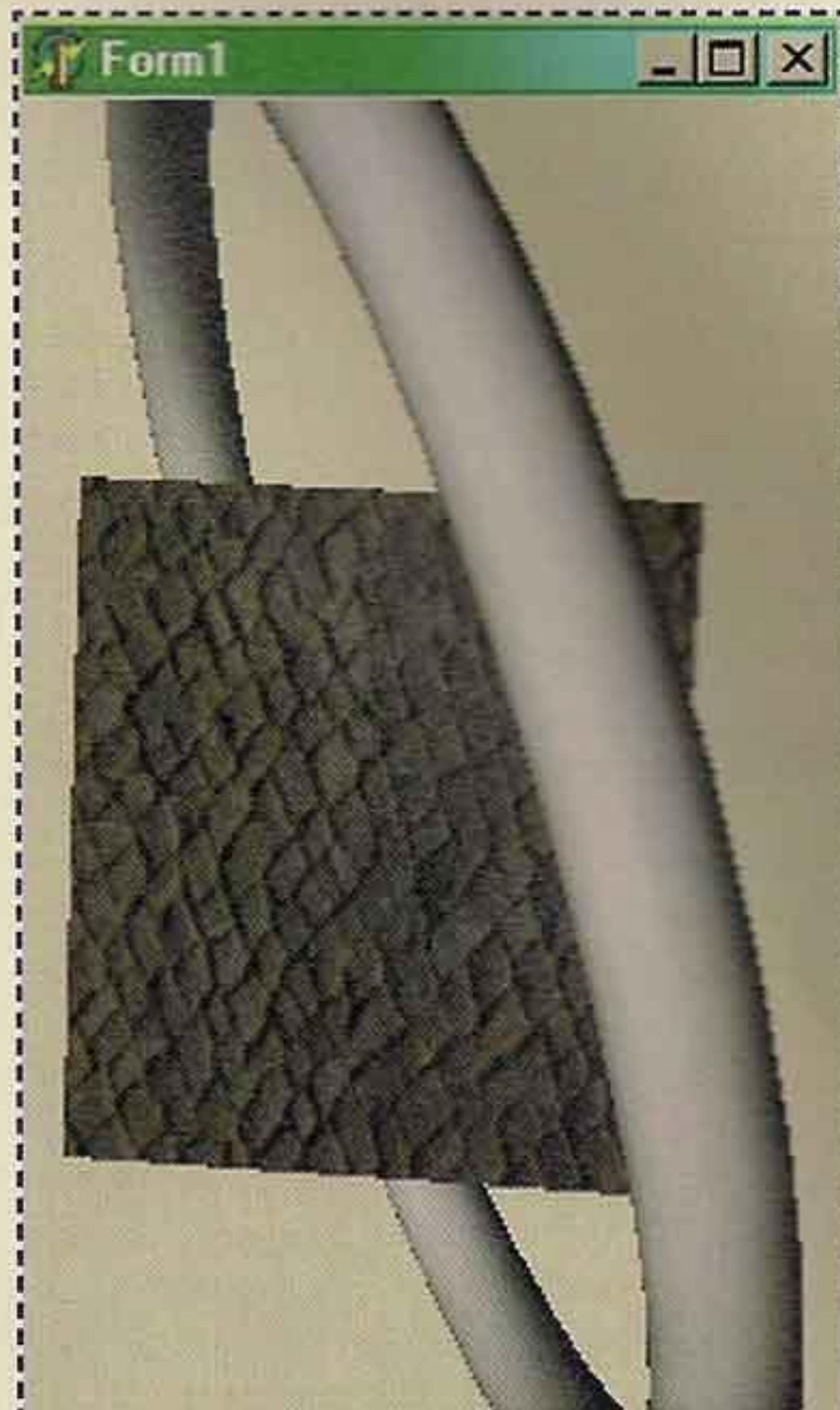
SMD

А вот в файлах этого формата хранится "честная" скелетная анимация. Это отражается и на размерах получаемых файлов, и на качестве анимации. Первоначально формат использовался для анимации моделей в Half-Life, но позже умельцами был пристроен практически к каждому трехмерному движку.

Сам формат чрезвычайно удобен. Неудобна только система хранения файлов. Во-первых, необходим ключевой smd-файл. В нем хранится сама модель без анимации. Его необходимо загружать в первую очередь. В остальных файлах (один файл на одну анимацию) хранятся анимационные данные о модели. Без ключевой модели и ключевого файла работать они, естественно, не будут. Если вам необходимо высокое качество анимации, используйте этот формат.

BMP (BMP24)

Мы заканчиваем знакомство с форматами для хранения трехмерных моделей и переходим к форматам для хранения текстур. Самым простым является bitmap/rle — bmp. Что представляет собой этот формат, знают даже неспециалисты. Это простой битовый массив точек, данные о цвете каждой из которых хранятся в формате RGB (есть красная, зеленая и синяя составляющие) и занимают аккурат 24 бита. К достоинствам bmp можно отнести то, что отредактировать его



▲ Когда качество текстуры не имеет принципиального значения, самый лучший формат — jpg.

можно где угодно, начиная от Paint на графическом калькуляторе и кончая Photoshop на рабочей станции.

Файлы этого формата очень легко сжимаются. Основной недостаток тоже широко известен — файлы весят не просто много, а жутко много, что для игроразработчика неприемлемо. Почему этот формат не сдают в утиль? Потому что в некоторых случаях без него не обойтись. Большинство его более прогрессивных собратьев при сохранении тем или иным способом изменяют данные об исходном изображении, причем изменяют навсегда. При загрузке не происходит восстановления исходного изображения. В тех нередких случаях, когда необходимо сохранить точные данные об оригинале, применяется формат bmp. А хорошая сжимаемость компенсирует большую величину.

Так стоит ли bmp вообще использовать? Еще как стоит. Иначе он не попал бы в наш обзор.

BITMAP32

Это сравнительно новый формат, созданный на базе bmp. От своего младшего собрата он отличается тем, что данные об одной точке хранятся не в 24, а в 32 битах. Лишние 8 бит используются для хранения 256 оттенков прозрачности, то есть содержат альфа-канал. Формат еще не получил широкого распространения. Главным образом потому, что редактировать его умеют далеко не все редакторы. Конечно, мэтр Photoshop открывает его только так, но вот остальные...

Но у формата большое будущее, особенно после появления Windows XP, где альфа-канал был узаконен на уровне ядра системы

(основные конкуренты Windows сделали это еще лет десять назад, но это так, к слову). Постепенно **Bitmap32** будет вытеснять обычный **bmp**. Из движков его поддерживает **GLScene**.

Для разработчика этот формат удобен, прежде всего, из-за хранения дополнительной составляющей прозрачности. Раз эта составляющая хранится внутри файла с текстурой, отпадает необходимость в отдельной карте прозрачности (или непрозрачности, если идти от английского эквивалента). В итоге мы имеем меньше мороки с файлами.

JPEG

Один из самых распространенных форматов для хранения текстур. Практически все игры пользуются его возможностями. Неоспоримое преимущество **jpeg** перед другими форматами для хранения графики — малый размер. Как говорят большие дяди с дипломом PR-менеджера, проведем эксперимент. Возьмем фотографию размером 800x600 в формате **bmp** и запакуем ее в **zip**-архив с самой высокой степенью компрессии. Возьмем эту же картинку и переведем ее в формат **jpg**. Сравним размеры полученных файлов. **Jpeg** лидирует! Похлопаем, товарищи...

Область использования формата **jpg** имеет некоторые ограничения, связанные с различием в исходном и конечном изображении. Картинка сжимается за счет изменения или устранения каких-то частей, которые человеческий глаз не замечает. В том-то и дело, что не замечает только на плоскости! Будучи наложенной на какую-нибудь косую стену, текстура предстанет перед вами совсем в другом ракурсе, и тогда ваш глаз уже может заметить все огрехи, за счет которых уменьшился размер. Одно из самых ярких негативных проявлений компрессии по методу **jpeg** — излишняя замыленность изображения.

Несмотря ни на что, **jpeg** активно используется для хранения текстур. Если правильно подойти к конвертации форматов, разница между исходной и получившейся текстурой будет незаметна даже на очень кривой поверхности. Художникам текстур необходимо запомнить одно золотое правило: редактируйте текстуру в открытом формате **bmp**, и сохраняйте ее в **jpg** только **один-единственный раз**. Непосредственно перед экспортом в игру. Если в процессе разработки хранить текстуры в формате **jpg**, каждый раз при сохранении к уже существующим ошибкам изображения будут добавляться новые. Таким образом, с каждым сохранением текстура будет заметно терять в качестве. Это цена хорошей компрессии.

Формат **jpeg** относительно доступен для любого языка программирования. При открытии текстуры **jpg** на уровне программного файла проблем не будет. Теоретически... Однако мало кто знает, что **jpg** — общее определение для целого ряда алгоритмов сжатия. Обычно, когда мы говорим о формате **jpg**, мы подразумеваем формат **jpeg**, основанный на методе сжатия **Baseline Sequential DCT**. Хотя **jpg**-файлы другого типа мало рас-

пространены, перед конвертацией в графическом редакторе обязательно проверьте, одинаково ли понимают стандарт **jpg** графический редактор и игровой движок. Вдруг у них на этот счет разные мнения?

TGA

Формат **Targa** имеет длинную и богатую историю развития. Корни его восходят к эпохе **Amiga** и **Commodore**. Он не состарился со временем, даже наоборот, похорошел и предлагает удобные методы для хранения игровой графики. **Tga** объединяет в себе самые положительные качества **jpg** и **bitmap32**, так как обладает не только поддержкой прозрачности, но и не очень большими размерами. Но поддержки в языках программирования формат почти не получил. Стандартных процедур для работы с **tga** нет во многих движках. Зато те движки, где этот формат поддерживается, заметно выигрывают из-за приобретения удачного решения для хранения текстур.

Tga обращается с исходным изображением не так варварски, как **jpeg**, а значит, можно получить приемлемое качество, не заботясь об оптимизации. **Tga** может хранить не только стандартные черно-белые и **RGB** изображения, но и изображения, основанные на индексной палитре. Они применяются для веб-дизайна. В активе формата несколько различных методов сжатия оригинала, а также возможность хранить изображение без сжатия, что порадует любителей фотореалистичных текстур. При этом файлы формата **tga** сами по себе хорошо сжимаются стандартными средствами, такими как **zip** и **rar**. Следовательно, храня **tga** в архивах, мы получаем двойную выгоду.

КУРСОРЫ

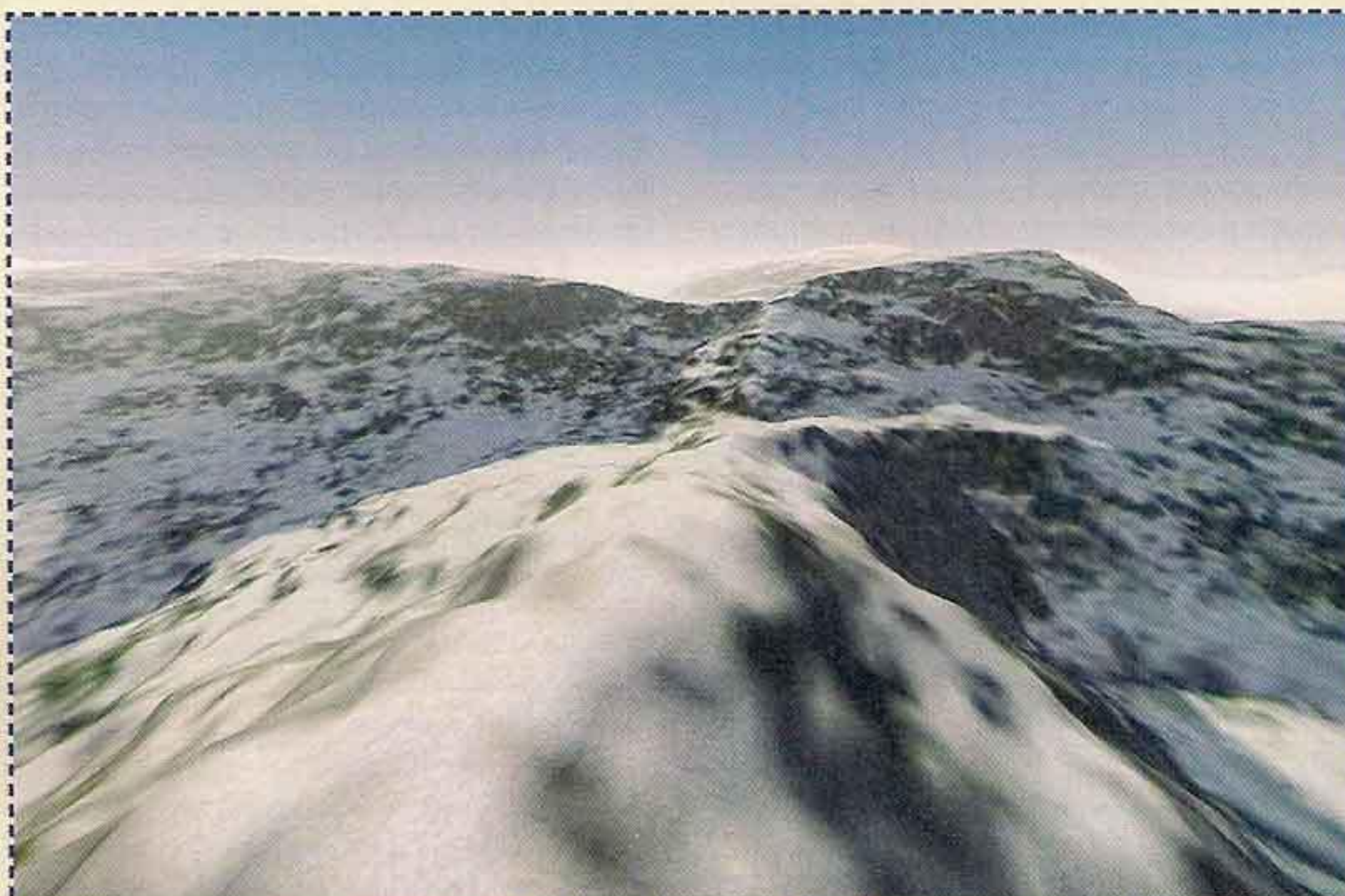
Напоследок рассмотрим еще одну категорию форматов, полезных игоразработчику. Речь идет об игровых курсорах. В качестве курсоров можно применять стандартные

механизмы Windows, если только ваша игра не работает через **DirectDraw**. Почему следует воздерживаться от употребления стандартных курсоров в контексте **DirectDraw**, детально объяснил в №6 нашего журнала за 2002 год **Дядя Федор**, и я отсылаю вас к соответствующему выпуску "Горячей линии". А тех, кто остался, попрошу внимания.

Существует два основных формата курсоров — **cur** и **ani**. Первый отвечает за курсоры статичные, ну а второй — за анимированные. Зная вечную любовь **Microsoft** к разного рода мистификациям, можно предположить, что и за этими двумя форматами скрывается нечто совсем другое. Так и есть. Формат **cur** — это просто переименованный **bmp** определенного размера, поэтому все сказанное относительно **bmp** подходит и к **cur**. А формат **ani** — это анимированный **riff**. Для его редактирования создана куча маленьких и симпатичных программ. Пользуйтесь на здоровье.



Вот мы и разобрали основные форматы файлов, применяющиеся при разработке компьютерных игр. Гигантский пласт знаний все еще остается за бортом. Но мы непременно поднимем его в **одном из следующих номеров "Мании"**, где вас ждет статья про не менее важные форматы файлов для хранения всего игрового добра — архивы. Мы опишем уже существующие форматы и методы архивирования, кодирования и сжатия, кратко пробежимся по тому, что нам предлагают сторонние разработчики, познакомимся с ресурсными библиотеками форматов **res** и **dll** и даже узнаем, как создать свой собственный формат архива, заточенный под конкретную игру. Ну а на сладкое я покажу вам свою разработку в этой области — универсальный компонент для шифрованного архивирования любых игровых ресурсов, а также программу, которая позволит работать с архивами этого формата. ■



▲ Тундра. Холст 3ds и кисть tga.
Государственный музей современных искусств.



FIFA 2003: СТАНДАРТНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Соглас комментатора «Вне игры!» отнюдь не означает, что игра для тебя окончена! Теперь ты можешь полностью контролировать ситуацию в стандартных положениях. Регулируй силу ударов, перебрасывай мяч от игрока к игроку в «стенке» и полный подкрутку не хуже самого Роберто Карлоса!



FIFA 2003: ПОЛНАЯ СВОБОДА

В этой игре реализована принципиально новая система управления, позволяющая применять самые неожиданные приемы. Каждый игрок обладает своим неповторимым стилем. Заставь соперника сбить твоего игрока с ног на границе штрафной площадки — и пенальти обеспечен!



FIFA 2003: КОМАНДНАЯ ИГРА

Компьютерные футболисты умело взаимодействуют друг с другом и придерживаются выбранной тактики. Чтобы прорвать оборону соперника, тебе придется отдавать точнейшие пасы и координировать действия своих спортсменов. Не знаешь, что такое командная игра? Посмотри матчи с участием Эдгара Давидса!



FIFA 2003: НА ЭКРАНЕ — КАК В ЖИЗНИ

Неточный удар головой, грубый отбор мяча, пас за линию поля — вот характерные ошибки неопытного виртуального футболиста. С другой стороны, звезды теперь играют именно так, как подбаивают звезд. Видел, как Давидс отнимает мяч у соперника? Как Гиггс посылает мяч вперед легким ударом ноги? Как Роберто Карлос пробивает «стенку» у чужих ворот? Теперь ты увидишь это и на экране монитора!



FIFA 2003: РЕАЛИСТИЧНОЕ ВЕДЕНИЕ МЯЧА

Не забудь — мяч к ноге не приклеен, за ним надо бегать! Райан Гиггз это умеет, а ты?

ИДЕАЛЬНАЯ ТЕХНИКА — КЛЮЧ К ПОБЕДЕ

В игре FIFA 2003 используется революционная физическая модель: мяч ведет себя совсем как настоящий! Даже если ты профессионал — тебе будет чему поучиться!

Вперед, на поле! Твой номер в команде — 12!



fifa2003.ea.com



Официальный лицензированный
продукт FIFA
© 1997 FIFA™



It's in the game

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Дело братьев Люмьер...

Мульти-аудио-видео-медиа новость. Компания Archos решила нажиться на одном малоизвестном изобретении братьев Люмьер и объявила о скором выпуске своего нового видеоаудиоплеера V-Drive. Несмотря на миниатюрные размеры, которые составляют всего 154x92x46 мм, внутри этого комбайна прописан 20 Гб 2,5-дюймовый жесткий диск. Поддерживаемые форматы — MPEG, JPEG, MP3. Фильмы и музыка записываются с помощью USB интерфейса или через встроенные интерфейсы для карт флэш-памяти CompactFlash I/II, Secure Digital и Multimedia Card. TFT дисплей устройства имеет диагональ 2,5 дюйма и способен отображать 65К цветов. Стоимость V-Drive должна составить сумму порядка 599 евро в розницу.

Несмотря на, казалось бы, однозначную привлекательность такого мультимедиа-плеера, в анонсе ничего не сказано о времени работы устройства без подзарядки. Учитывая спаренные аппетиты жесткого диска и цветного экрана, можно предположить, что аккумуляторов хватит максимум на один просмотр одного полуторачасового фильма. Кроме того, неясно, можно ли будет обновлять прошивку V-Drive для поддержки новых кодеков, ибо каждый цифровой киноман знает, как трудно бывает порой инициализировать видеопроцесс даже на настольном ПК.

Мышка-навигатор

Авиационно-безвоздушная новость. Компания Gyration предлагает абсолютно новый, эпатажно-оригинальный механизм манипулятора типа "мышь". Устройство Ultra Cordless Optical Mouse выглядит и на первый взгляд работает как самая обычная беспроводная оптическая мышь, но стоит только оторвать руку от стола... Как мышка выпустит крылья, запустит реактивный двигатель и, побив стекла, исчезнет в туманной дали. Так подумают некоторые — и ошибутся, потому что на самом деле, потеряв контакт с поверхностью, Ultra Cordless Optical Mouse отключит оптический сенсор и активирует самую что ни на есть настоящую систему гироскопов, точно отслеживающих положение манипулятора в пространстве.

Оригинальный, чуть выгнутый спереди дизайн и большая кнопка снизу предназначены именно для режима "отрыва", когда мышка находится в руке пользователя и свободно парит над столом. Мощности радиосигнала хватает аж на целых 25 метров, что, без сомнения, будет полезно товарищам с орлиной дальностью. Стоит инженерное чудо всего \$79.95.

Флэш-карты, деньги и два USB адаптера

Легконосительная новость.

Компания Imation выпустила на прилавки два новых сверхминиатюрных адаптера FlashGo! MS и FlashGo! SD/MMC. Первый, что можно вывести из названия, предназначен для флэш-памяти стандарта Memory Stick, а второй, что также не тайна, — для карточек Secure Disk и MultiMedia Card. Оба подключаются к персональному компьютеру через интерфейс USB 1.1 (мощь USB 2.0 здесь просто не нужна), весят всего 15 грамм и имеют габариты 35x10x65 мм. Поддерживаемые операционные системы — Windows 98/Me/2000/XP и Mac OS, начиная с версии 8.6 по Mac OS X включительно. Заявленная цена составит всего \$25 за устройство.



Корпус-эксгибиционист

Новость на грани цензуры. Компания Antec, производящая периферию для ПК и, в частности, известная как знатный производитель качественных корпусов, объявила о выпуске нового, абсолютно бесстыжего корпуса PlusView 1000 AMG с дырочкой в правом боку. Если ранее интимный процесс охлаждения процессора и передачи данных по шинам был открыт только специалистам, то теперь благодаря широкому и абсолютно прозрачному окну в стенке корпуса он стал доступен взору любого нескромного пользователя. Говоря проще, тенденции моддинга — художественной модификации корпусов и прочей периферии — медленно, но верно доходят до серьезных компаний.



Помимо стандартного набора с прозрачным окошком, пользователям представится возможность установки специальных светящихся вентиляторов и насквозь иллюминированного блока питания (TrueBlue 480 или SmartBlue 350). Из технических характеристик стоит отметить 10 посадочных мест под разного рода приводы, 5 мест под дополнительные вентиляторы, а также 2 USB и 1 FireWire порт на передней панели. Внешний вид и концептуальный дизайн вы можете оценить на фото.

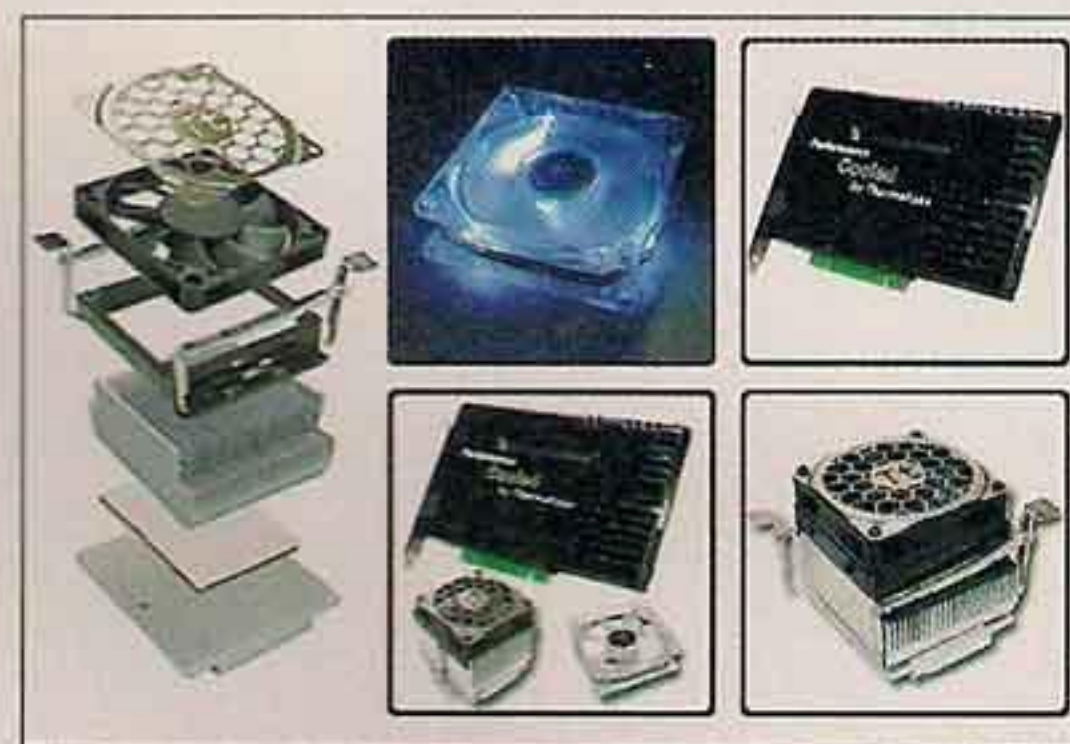
Пельтье не греет

Морозная новость. Компания Thermaltake совместно с ActiveCool анонсирует новую интеллектуальную систему охлаждения на основе элемента Пельтье. Почти-французский холодильник называется SubZero4G™ Thermo-Electric Cooling и состоит из микропроцессорного PCI контроллера, управляющего специальным корпусным вентилятором, и обычного воздушного кулера, имеющего в основе элемент Пельтье. Такая схема решает главный недостаток всех систем охлаждения на основе Пельтье — в том случае, если вдруг пи-

тание на элемент не подается (а это верная смерть для процессора), контроллер просто не дает системе стартовать.

Специалисты Thermaltake утверждают, что система SubZero4G™ способна поддерживать стабильную температуру процессора в районе 26 °C. Очевидно, имеется в виду, что в зависимости от нагрева процессора управляющая плата должна изменять силу тока, подаваемого на элемент Пельтье и/или регулировать скорость вращения корпусного и процессорного вентиляторов.

Известно также, что серийно будут доступны три модели — для процессоров Pentium 4, AMD Athlon K7 и для еще не выпущенного AMD K8.



Дополнительный объем

Флэшбэк реализованная новость. Недавно мы писали о новой технологии производства ЖК-дисплеев, предложенной компанией Sharp. Суть ее в том, что с помощью специального отражающего слоя на экране формируется естественное стереоизображение, не требующее никакого дополнительного оборудования (типа стереочков). Не прошло и трех месяцев, а компания Toshiba на выставке Comdex Fall уже демонстрирует первую модель ноутбука, оснащенного работающим прототипом 3D-экрана.



По словам очевидцев, картинка действительно обладает неким объемом. Теоретически качество изображения вполне дотягивает до возможностей обычных стереочков. При этом никаких подробностей касательно стоимости и даты запуска серийного производства журналистам сообщено не было. Что, в принципе, вполне естественно для технологии, которая в ближайшем будущем серьезно намерена "полностью вытеснить с рынка обычные ЖК-панели".

Кстати, отдельным представителям нашей редакции жутко любопытно, как будут выглядеть на подобном экране выпуклости Памелы Андерсон...

Коллекционный коврик

Кустарная новость. Идеи компьютерного моддинга — ручного редизайна компьютерных комплектующих (корпусов, мышек, мониторов и т. д.) — приобретают все большую популяр-

ность в среде некоммерческих дизайнеров-энтузиастов. Так, к примеру, на страничке <http://www.thebestcasescenario.com/site2/padz.html> можно

приобрести ультра-оптимистичный мышный коврик, сделанный кустарем-одиночкой по имени **Crimson Sky**. Стоимость артефактного фетиша составляет всего 50 американских долларов. В будущем к **Frag**



Padz!, а именно так называется моддинговое произведение автора, можно будет приобрести соответствующую мышку (на фото).

Кроме того, на сайте автора можно увидеть оригинальную доработку компьютерного корпуса, выполненную по мотивам известного кинофильма "Чужой".

Больше, чем часы

Тик-так новость. Компания **Fossil** представила новую модель наручных часов из серии **Wrist**



PDA. На этот раз основной разработкой послужила платформа **Palm**. Часики, неофициально названные "Wrist PDA with Palm OS", работают под операционной системой **Palm OS 4.1**, используют 33 МГц процессор **Dragon**

Ball VZ, оборудованы сенсорным ЖК-экраном (160x160 пикселей, 16 градаций серого), 2 Мб флэш и 2 Мб оперативной памяти, а также **USB** и **IrDA** интерфейсами. Размеры новинки 35x51x12,5 мм, вес составляет 162 грамма (не так уж и мало для **Palm**).

Абсолютно естественно, что **Wrist PDA with Palm OS** будет совместим со всем спектром ПО, написанного для **Palm OS 4.1** и ниже. Известно также, что по умолчанию на гибридный **PDA** предустанавливается стандартный набор приложений — адресная книжка, ежедневник, записная книжка, калькулятор и часы-календарь.

Возвращение доктора Tridentштайна...

Новость за здоровье. Много воды утекло в унитаз с тех пор, как компания **Trident Microsystems** анонсировала новую линейку графических ускорителей **XP4**. Теперь же, после практически гробового и заупокойного для **XP4** молчания, наконец стало известно, что производством плат на его основе займется **Chaintech Computer**, **HIS (Hightech Information Systems)**, **Jetway Information** и **Jaton**

Corporation. Другими словами, **XP4** быть, и быть уже в ближайшее время. Один из старейших производителей видеокарт **Trident** возвращается на рынок.



Напомню, что всего по плану предполагалось запустить в плавание три GPU:

- **XP4 T3** — память до 128 Мб 700 МГц DDR (128-бит), частота чипа 300 МГц, стоимость до \$100;
- **XP4 T2** — память до 64 Мб 500 МГц DDR (128-бит), частота чипа 250 МГц, стоимость до \$79;
- **XP4 T1** — память до 64 Мб 500 МГц DDR (64-бит), частота чипа 250 МГц, стоимость до \$69.

Самый производительный из трех — **XP4** — по заявлениям самой **Trident**, способен потягаться с **GeForce4 Ti4200** и **Radeon 9000 Pro**. Об этом свидетельствуют многочисленные очевидцы НЛО, которые, как известно, тоже существуют.

NVIDIA GeForce5 не будет!

Именинная новость. Компания **NVIDIA** официально объявила название своего нового поколения GPU, ранее известного как **NV30** или, для вящего понимания публики, "GeForce5".

Как следует из текста анонса — будущее светило трехмерной графики будет называться **GeForce FX** в честь нашего замечательного автора **Антон Логвинова aka FX**. Сам **Антон** данный факт комментировать отказывается, но охотно делится с нами кратким списком вкусовых акселератор-тезки.

По достоверно подтвержденным данным, геймеров всего мира ожидают:

- целых три геометрических процессора, которые хоть сейчас готовы трудиться во славу технологии **Vertex Shader 2.0**;
- восемь пиксельных процессоров для обработки пиксельных шейдеров в версии 2.0;
- сверхмощное 500 МГц ядро, состоящее из 125 миллионов транзисторов и выполненное по тех. процессу 0.13 мкм;
- память **DDR-II** со 128-битным интерфейсом, функционировавшая на частоте 1 ГГц;
- интерфейс **AGP8x**;
- абсолютно новые и ультрасимпатичные режимы сглаживания (antialiasing) — **MSAA 8x** и **MS/SSAA 6x**;
- вагон сложновывариваемых и жутко инновационных технологий, о которых мы намерены поведать в рамках отдельной статьи.



.NET в кармане

Прогрессивно беспроводная новость. В то время как большинство производителей бодро анонсируют **PDA** на основе ОС **Pocket PC 2002** (ядро **WinCE 3**), компания **NEC** делает смелый шаг вперед и объявляет новую серию КПК **Pocket@i** на **Windows CE.NET 4.1** (ядро следующего поколения — **WinCE 4**).

Модельный ряд **Pocket@i** на данный момент состоит из трех карманных компьютеров, прогнанных в соответствии с их коммуникационными возможностями. Так, модель **PHS (PW-WT21-02)**, которая выйдет в декабре 2002 года, оборудована интерфейсом **AirH (128 kbps)**. Модель **LAN (PW-WT21-01)**, стартующая в январе 2003, укомплектована интегрированным беспроводным **LAN** интерфейсом **IEEE 802.11b**. Модель **VoIP (PW-WT21-03)**, запланирована на март 2003) будет поставляться с интегрированным беспроводным интерфейсом **IEEE 802.11b** и поддержкой цифровой голосовой связи **Voice-over-IP (VoIP)**.



Все три построены на процессоре **Intel PXA250**, несут на борту 64 Мб **ROM**, 64 Мб **RAM**, **SD** интерфейс, **USB 1.1**, **IrDA 1.1**, встроенный сканер штрих-кодов, и в качестве дополнительного модуля **Bluetooth** связь (серебристый призматический в нижней части КПК).

Многоликая Sora

Сменнопанельная новость. Компания **Toshiba** представила на рынок новую обаятельную миниатюрную цифровую камеру **Sora T15 (PDR-T15)**. Новинка оборудована 2-мегапиксельной матрицей и отличается замечательной возможностью смены имиджа посредством замены передней лицевой панели. На данный момент **Toshiba** предлагает 24 различных пластиковых "скин" и в будущем обещает увеличить эту цифру по крайней мере до 240.



Также из необычных функций **Sora T15** можно выделить 1,6-дюймовый сенсорный **TFT** экран. В комплекте поставляется специальный стилус, с помощью которого, кликая непосредственно по экрану (как в **PDA**), пользователь может выбрать оптимальный режим съемки.

Остальные тактико-технические характеристики выглядят так:

- Разрешение снимков — 1600x1200 и 800x600 точек в формате **JPEG (EXIF 2.2)**.
- Объектив — фиксированное фокусное расстояние в 5.96 мм (38 мм эквивалент).
- Увеличение — 4-кратное цифровое.
- Запись видео — 70 секунд с разрешением 320x240.
- Память — карты флэш-памяти стандарта **SD**.
- Интерфейс — **USB 1.1**.
- Габариты — 85.5x72x27.9.
- Вес без батарей — 120 г. ■

Часть #1

Украшение строптивого.

Практическое руководство по моддингу

"Обидно, когда твои мечты сбываются у других!"

Авторское

Искусство изменять...

Жизнь сера и стандартизирована. Душа же эстета требует неоднозначности — праздника и фейерверков. Хочется выразить свою индивидуальность, купить новые часы, галстук, побриться налысо, сделать ремонт, наконец. Все движется и все меняется. Красятся в цветочек обои, обиваются старыми носками камин, озаряемый приглушенным светом немецких светильников, а посреди всего этого великолепия стоит особняком Унылое Серое Безобразие. Кусочек обрыдшего офиса — диверсант, пролезший в домашний уют, дабы смущать официальностью размякшие сердца.

И это притом, что решение уже найдено, и имя ему "моддинг". В переводе с английского MOD (modding) означает "модификация, изменение". В общем и самом широком смысле — это самостоятельный дизайн компьютерных корпусов, мониторов и прочей компьютерной периферии. Если вы врезали в корпус парочку новых кулеров, установили сверхяркие светодиоды взамен стандартных, покрасили компьютер в малиновый цвет или нарисовали голую тетку, смонтировали окошко в боковой панели, забацили неоновую подсветку корпуса и прочая-прочая-прочая... Все это обозначается одним простым славянским словом — моддинг.

Вполне естественно, что рассказать об искусстве моддинга в рамках одной статьи просто невозможно. Посему данный материал является первым из цикла, посвященного преобразованию домашнего компьютера в нечто отвечающее категориям "великолепно", "креативно", "оригинально", "самобытно" и "ни у кого такого нет". В рамках серии вы узнаете, что есть такое моддинг, получите практические навыки самостоятельного редизайна, прослушаете эксклюзивные лекции мэтров корпусного дизайна и в финале станете обладателем официального диплома истинного "моддиста", заверенного печатью редакции, подписанного кровью главреда и утвержденного судом товарищеской чести под председательством Геймера и Кати Синичкиной.

Экспертный тет-а-тет

Для начала ваш покорный, но пока, увы, не очень опытный в моддинге слуга взял интервью у двух признанных корифеев российского моддинга — **Сергея Елисеева** и **Александра Рыжикова**.

Сергей Елисеев — увлеченный "моддингостроитель" и одновременно создатель одного из самых информативных русскоязычных сайтов, посвященных моддингу: <http://www.camod.tk>. Его работы хорошо известны не только в России, но и за рубежом. Когда встает вопрос о русскоговорящем авторитете — в виду, как правило, имеют Сергея. Именно к нему к первому мы направили свои виртуальные стопы с виртуальным же микрофоном наперевес.

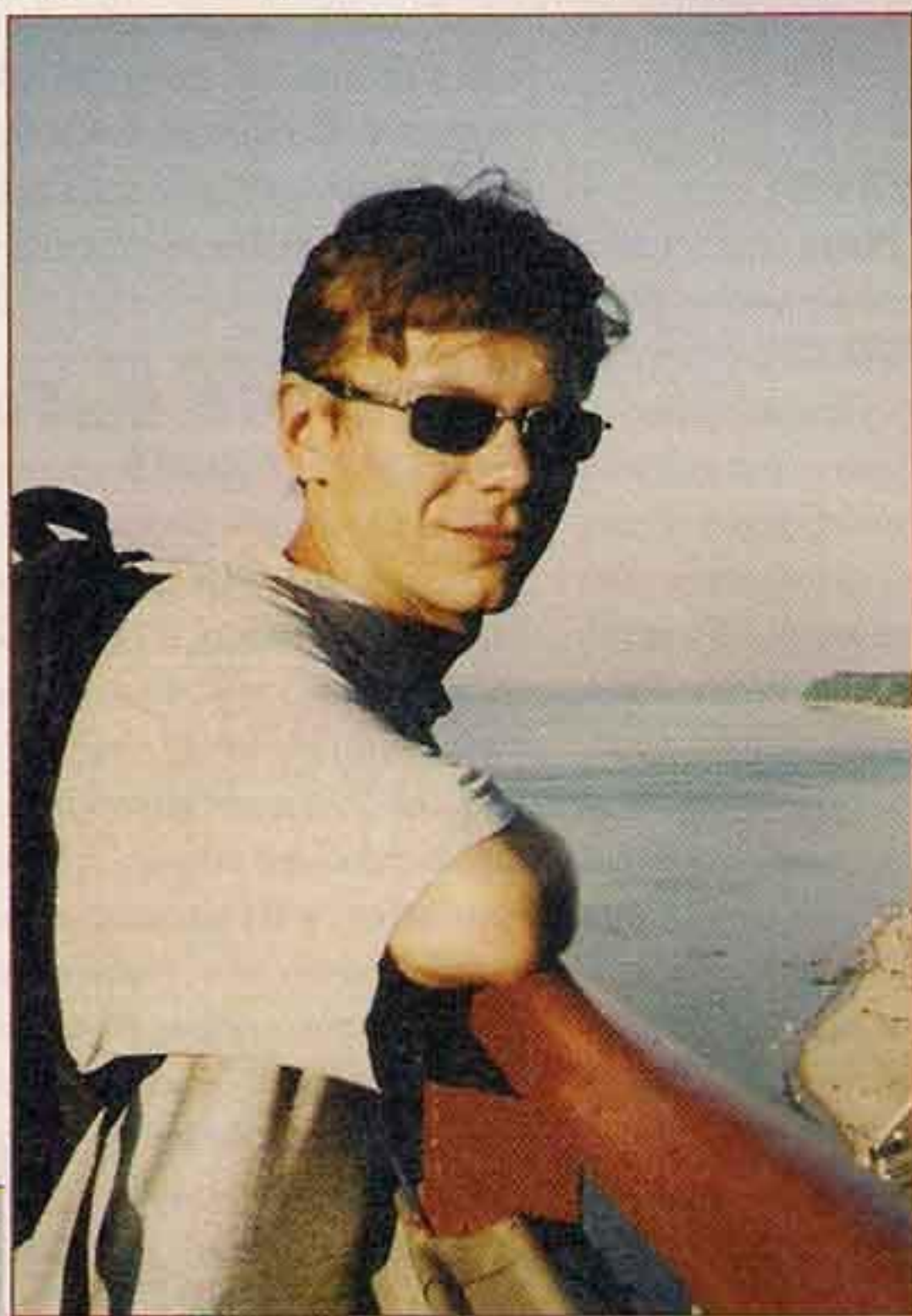
d0k: Как вы думаете, что подталкивает людей к моддингу своего компьютера? Неприятие серости, желание "раскрасить жизнь в новый цвет" или что-то иное?

С.Е.: Чаше всего человека ведет желание сделать еще "что-нибудь эдакое" с компьютером. Вне зависимости от его финансового состояния. Т.е. компьютер может быть очень крутым,

и это может быть просто бзиком — куда бы еще потратить деньги, чтобы было "совсем круто". Может быть и обратная ситуация — на апгрейд денег пока нет, но есть желание улучшить комп, особо не вкладываясь материально.

По моему мнению, моддинг начался с двух моментов. Первый прозаичный — внешность. Серые корпуса большинству надоели. Вторая причина на самом деле представляет собой целую вереницу обстоятельств. Истоком моддинга

можно считать оверклокинг. При разгоне компьютера нередко требуется нестандартное охлаждение. Люди начали врезать в корпус кучу вентиляторов, а это, в свою очередь, породило проблему шума. Возникла потребность в "утихомиривании" компьютера — появились первые системы управления вентиляторами. После того как компьютеры начали обвешиваться разными функциональными фенечками, нашлись люди, которым этого показалась мало, — я лично теперь просто не представляю вещь, которую нельзя было бы встроить в



компьютер. Но я немного увлекся историей моддинга. Главное, конечно, сделать свой компьютер непохожим на другие. Это если сказать все одной фразой.

d0k: А каков, если не секрет, был ваш первый опыт моддинга?

С.Е.: Это была панелька для управления вентиляторами, так называемая Baybus.

d0k: Наверняка прогресс моддинга шел не всегда ровным путем. Были ли у вас неудачные опыты? Думаю, читателям будет интересно, чем им могут грозить не совсем корректные действия...

С.Е.: Полностью неудачных опытов у себя я не помню, были вещи, в которых мне не все нравилось, но на то они и первые опыты.

Как застраховаться от неудач? Внимательно изучите опыт людей, уже делавших что-нибудь подобное. Если это придуманная вами электронная схема — проверьте ее еще раз на бумаге, до воплощения в железе, или найдите человека, который в данном вопросе понимает больше вас (интернет в этом деле очень хороший помощник).



Хочу предупредить всех: моддинг — один из наилучших способов потерять гарантию на комплектующие системы. Если вы принесете в сервис-центр разукрашенный CD-ROM с перепаянным светодиодом, то на гарантийный ремонт не надейтесь, даже если неисправность появилась не по вашей вине.

d0k: Как вы думаете, моддинг — это дело только для Кулибиных, или же стать компьютерным дизайнером может каждый при наличии соответствующего оборудования?

С.Е.: Моддинг — это такое занятие, которым может заняться каждый. Вначале останавливает не столько отсутствие инструментов (я думаю, плоскогубцы и паяльник найдутся в каждом доме), сколько незнание мест, где можно добыть детали, используемые в моддинге. А используется все, что попадется под руку — пластиковые емкости для продуктов, жесты от консервных банок, гофрированные трубки от электрических проводов.

d0k: Какое оборудование вы бы порекомендовали для моддинга?

С.Е.: Первое и самое нужное — это руки и голова. Именно они обеспечат хороший результат, даже если все, что у вас есть — это канцелярский нож и рулон самоклеющейся пленки из соседнего магазина. Второе, без чего трудно обойтись — паяльник. У многих нынешних моддеров моддинг начинается с замены светодиода в мышке или индикаторах работы компьютера. Далее идут более необычные и дорогостоящие инструменты: прямошлифовальные машинки (самая известная носит название "Dremel"), электролобзики по металлу, аэрографы с помпами для покраски. Короче, кто во что горазд. Приобретать эти инструменты имеет смысл только в том случае, если вы уже увлеклись моддингом и жить без него не можете.

Самая полезная вещь из перечисленного — дремель, подходит и для прорезания отверстий сложных форм, и просто для сверления дырок под винты.

d0k: Как вы считаете, есть ли у моддинга коммерческие перспективы и не увидим ли мы в ближайшем будущем магазины с вывесками а-ля "Настройка компьютеров и корпусомонтаж"?

С.Е.: Если обратить взгляд на Запад, то там можно увидеть множество магазинов, торгующих и наборами "сделай сам", и полностью замодденными корпусами с окнами и подсветкой. Промышленность быстро сориентировалась на самые популярные устройства, используемые в моддинге, — разнообразные "байбасы" для подключения вентиляторов и управления ими, окна и молдинги, неоновая подсветка.

В Рунете моддинг только начал набирать обороты, но первые магазины уже есть, и это радует. По моему прогнозу, массовой коммерциализации следует ожидать не ранее чем через год. Сейчас еще не все верят в прибыльность данного занятия, и количество моддеров невысоко, но людей, увидевших то, что можно сделать с компьютером, становится все больше и больше, а от идеи до реализации — один шаг.

d0k: И еще пара вопросов на прощание. Как сделать так, чтобы мой компьютер был самым лучшим и интересным?

С.Е.: Надо придумать "изюминку", благодаря которой ваш корпус заметят и запомнят. Изюминка — это не Pentium 5 10GHz, а именно вами придуманная особенность. Не бойтесь мечтать — почти все можно реализовать, была бы голова на месте.

Наш второй респондент Александр Рыжиков — директор едва ли не единственной российской компании PCDesign, профессионально занимающейся коммерческим моддингом компьютеров "под заказ", а также продажей всяческих комплектующих, необходимых для самостоятельного редизайна. Компьютеры, прошедшие через их моддинговую лабораторию, способны серьезно пошатнуть слабую геймерскую психику.

d0k: Как вы думаете, что побуждает людей к моддингу своего компьютера?

А.Р.: Людям свойственно украшать то, что они любят. Например, любимой девушке покупают украшение, любимой машине — новый спойлер, и так потихоньку доходит и до компьютеров. И конечно, любовь к творчеству играет немаловажную роль.

d0k: То есть стремление к прекрасному или к индивидуальности?

А.Р.: И то, и другое, плюс надо принимать во внимание также любовь человека к чему-то новому.

d0k: А каков, если не секрет, был ваш первый опыт моддинга?

А.Р.: Это мой первый мод. Сверхяркие светодиоды.



▲ Первый опыт Александра Рыжикова. Путеводная звезда его компании.

d0k: То есть все начиналось с паяльника?

А.Р.: Получается, что именно так. И еще с Митинского рынка.

d0k: Позже наверняка были "жертвы" моддинга?

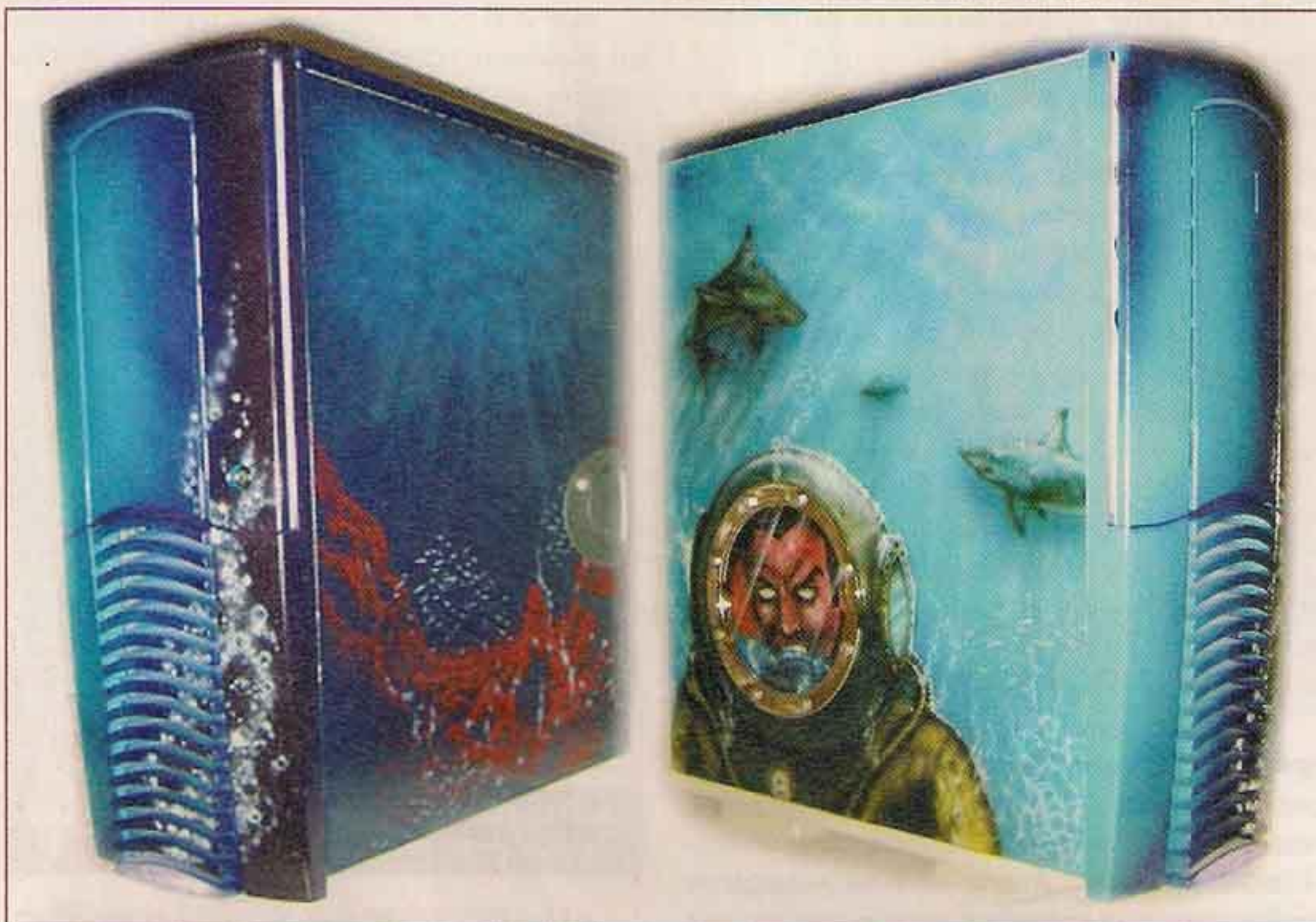
А.Р.: Так и есть. Были. Сейчас расскажу. Итак, попытался я покрасить свой кузов. Накупил почти на 1500 руб. красок, лаков, шпорок, адгезионных грунтов и т.д. Начитался руководств по покраске. Но все пошло наперекосяк, краска ложилась неровно. Делал я это все на балконе. Вроде покрасил, но все равно как-то криво, а потом, когда лаком покрыл, получилось такое уродство... Жалко, фоток не осталось. Можно было бы детей пугать. На следующий день отнес я свой многострадальный корпус в автосервис. И там мне за 1200 руб. покрасили так, как красят машины. Получилось супер. Так что я после этого зарекся заниматься покрасками.

d0k: Покраска — самый трудный вид моддинга?

А.Р.: Я всегда стремлюсь к идеалу. Если кто-то, например автосервис, делает это лучше, я сделаю это у него. А не буду пыхтеть и делать это сам.

d0k: Логично. Получилось, насколько я понимаю, даже дешевле, чем самому все краски и краскопульты покупать. Кстати, как автосервисовцы отнеслись к довольно необычному заказу?





А.Р.: Ну, приколотись, конечно. Такие там суровые мужики с пропитыми лицами — и я со своим компом.

d0k: Какое оборудование вы бы порекомендовали для самостоятельного моддинга?

А.Р.: Ну, оборудования-то специального и не надо — `pryamye_ruki.dll` и `svetlaya_golova.dll`, этих двух составляющих достаточно. Вот взять, например, прорезание окна. На Западе люди используют дремеля. А у нас чем только не режут: болгарками, ножовками, электролобзиками, даже ножницами для металла. Это касается вырезания окошек.



d0k: Ножницами?

А.Р.: Да, ножницами. Секторами. И получается нормально + напильник, и все окей.

d0k: Да, русский народ всегда славился изобретательностью. Как вы думаете, моддинг — только для изобретательных Кулибиных?



А.Р.: Нет, это не для Кулибиных. То есть не надо быть семи пядей во лбу, чтобы этим заниматься.

d0k: Как вы считаете, есть ли у моддинга коммерческие перспективы?

А.Р.: Мы, как всегда, отстаем от Запада. Если это у них уже есть, значит, к нам в полном объеме придет через пару лет. И еще. Не надо забывать о производителях. Они увидят спрос и будут выпускать корпуса уже с окнами и со сверхяркими светодиодами. Но настоящие моддеры, конечно, найдут, чем занять свои руки и, главное, голову.



d0k: Можно нетактичный вопрос? Как продвигается ваш бизнес? Есть ли геометрическая прогрессия — чем дальше, тем больше клиентов?

А.Р.: Да, люди обращаются. Хотя большинство все же покупает материалы для моддинга. Мы, наверное, об этом так рассказываем, что всем хочется самим попробовать. И компьютерные компании обращаются, чтобы украсить свои витрины или провести презентацию какого-нибудь устройства. Хороший пример — компания "Ф-Центр".



▲ Корпус для компании "Ф-центр".

d0k: Солидно!

А.Р.: Это художник наш, Паук, постарался. Он раньше раскрашивал мотоциклы, машины, шлемы и доски для серфинга. Теперь вот — компьютеры. Его стиль — биомеханика, хотя на заказ может нарисовать все что угодно для любого клиента.

d0k: Что Паук использует для создания такой богатой графики? Кисти или что-нибудь более прогрессивное?

А.Р.: Конечно, не кисти. Это называется аэрография. Если когда-нибудь видели машины с рисунками, то это и есть аэрография. Вещь исключительно студийная, так как предполагается наличие специального оборудования: аэрографа, компрессора и т.д.

d0k: Огромное спасибо за интервью. От лица редакции желаю вам огромных коммерческих и, само собой, творческих успехов.

А.Р.: Спасибо :-)

Итогом нашего плодотворного диалога можно считать три, казалось бы, очевидных, но очень важных для начинающего моддера вывода:

- 1) моддинг доступен каждому — главное знать, что именно вы хотите сделать со своим компьютером;
- 2) никаких эксклюзивных инструментов на первое время не потребуется — достаточно плоскогубцев, паяльника и какого-нибудь режущего/сверлящего устройства вроде болгарки;
- 3) освоив технологию процесса досконально, можно сделать из безвольной серой коробочки практически что угодно.

Подробным описанием, как именно это "что угодно" делать и что для этого нужно, мы займемся в следующих статьях. Надеюсь, что к этому времени вы, уважаемые, уже успеете нагулять дизайнерский аппетит и подготовить все перечисленные выше напильники к большой и серьезной работе. ■



КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ



- тактическая ролевая игра в космосе
- десятки видов кораблей, множество вариантов модернизации
- захватывающий сюжет с множеством разнообразных заданий
- около 50 звездных систем, до 7 планет в каждой
- 6 звездных рас
- полная свобода действий
- массовые баталии

СКАФАНДР ДЛЯ ЖЕСТКОГО ДИСКА

ИЛИ ТЕСТИРОВАНИЕ ПЕРЕНОСНЫХ MOBILE RACK УСТРОЙСТВ

Жесткие диски — народ оседлый. Природой созданные для уютного внутрикорпусного стационара, они тяжело и болезненно переносят любые путешествия. Достаточно пяти-шести пеших переездов в хозяйском кармане, и среднестатистический носитель покрывается некрасивыми прыщами-бэд-блоками. Глянцевые пакетики, мягкие прокладки и картонные коробочки — всего лишь полумеры, не спасающие ни от холода, ни от тряски. Другое дело — скафандр. Настоящий пластиковый скафандр, с правильной вентиляцией и толстой пуповиной, соединяющей бесприютного HDD-странника с материнским компьютером. Так называемый *"external portable HDD kit"* или, в нашей версии, *"внешнее переносное Rack-устройство (Mobile Rack)"*.

Графа "национальность"

Mobile Rack — свежее решение. Для тех, кто не в курсе, вкратце обрисую суть изобретения. Устройство представляет собой коробочку, размером чуть больше жесткого диска. При помощи нехитрых манипуляций и специального кабеля она подключается к USB или IEEE 1394 порту компьютера. Внутри коробочки находится стандартный 2,5- (который для ноутбука) или 3,5-дюймовый (который для обычного настольного ПК) жесткий диск. Как правило, в комплект винчестер не входит, и его необходимо приобретать отдельно. Существуют устройства, работающие с IDE и SCSI дисками.

Основные плюсы внешних Mobile Rack носителей можно сформулировать буквально в паре предложений. Они мобильны, просты в установке и позволяют расширить количество и функциональность IDE устройств, подключенных к компьютеру.

Отмечу, что говорить мы будем именно об IDE устройствах, так как конкурирующий стандарт SCSI несколько не соответствует нашему пониманию повседневного переносного носителя. Дополнительная косвенная причина кроется в том, что именно IDE устройства на данный момент преобладают на рынке домашних компьютеров, оставив SCSI серверную и профессиональную нишу.

Тестирование

Для изолированных попыток использовалась следующая система:

Процессор — Intel Pentium 4, 1400 MHz (Willamette, 400 MHz).

Материнская плата — GA-8IDX3 (Intel 845).

ОЗУ — 256 Mb SDRAM Micron.

Операционные системы — непосредственно тесты в среде Windows XP Professional Edition, проверены на совместимость в

Windows 98, Windows 98 SE, Windows Millenium Edition и Windows 2000 Professional.

2.5-дюймовый жесткий диск — 20 Gb Toshiba MK2018GAS (FAT32).

3.5-дюймовый жесткий диск — 82,3 Gb IBM Deskstar IDE (FAT32).

Контроллеры: Datatec USB 2.0 и SOHO IEEE1394.

Тестовые пакеты: MadOnion PCMark 2002, ZD WinBench 99 1.1.

Первый бенчмарк измеряет скорость работы с файлами. Тестирование проходит по пяти следующим параметрам: запись и чтение кэшированных файлов, запись и чтение некэшированных, а также копирование файлов. По каждому из пунктов выдается скорость в Мб/сек. На основе полученных данных выводится общий балл — просто число, позволяющее условно сравнивать производительности различных устройств.

Ziff Davis WinBench 99, несмотря на цифру в названии, до сих пор остается достаточно актуальным тестовым пакетом. Главное достоинство — он измеряет скорость работы в различных приложениях: AVS/Express 3.4, FrontPage 98, MicroStation SE, Photoshop 4.0, Premiere 4.2, Sound Forge 4.0 и Visual C++ 5.0. Софт, конечно, не самый новый, но составить сравнительное впечатление о скоростях работы с разными типами данных можно.

Также мы измерили время копирования одного большого файла объемом 1 Гб и время копирования 8769 файлов общим объемом 1 Гб.

2,5-дюймовые Mobile Rack

Argosy HD 530-U2 (USB 2.0)

В стильной картонной коробке первым делом находится мануал, подробно описывающий установку устройства для каждой операционной системы из семейства Windows. Поддержка Windows 98 заявлена начиная с версии Win98 SE, однако в наших тестах установка под "просто 98" также прошла нормально.



Нерезиновые шины

USB

Сейчас только слепой и ленивый узник рабочего лагеря не знает, как называется маленький прямоугольный разъем на задней стенке компьютера. На данный момент на рынке уживаются сразу два стандарта интерфейса USB — USB 1.1 и USB 2.0. Версия 1.1 более распространена, но только как наследие темного прошлого, уверенно вытесняемого высокоскоростным USB 2.0. Скорость USB 1.1 составляет 12 Мбит/сек, в то время как USB 2.0 способен обеспечить все 480 Мбит/сек. При этом все устройства, предназначенные для USB 2.0, будут прекрасно работать с USB 1.1, и наоборот.

IEEE 1394

Возможно, вы слышали о ней как о FireWire. Именно такое название дала своему детищу Apple, лицензировавшая в середине 90-х годов прошлого века этот интерфейс. Первоначально он предназначался исключительно для передачи цифрового видео. Идею тут же подхватила Sony, выпустив ту же самую технологию под именем iLink.

FireWire хороша тем, что практически без потерь в производительности к этой шине можно подключить огромное количество устройств. При этом их можно соединять как бы в одну цепочку. Для сравнения: USB разделяет пропускную способность со всеми подключенными к нему устройствами, и на практике известны случаи, когда работа USB мышью отрицательно влияла на качество звука, исходящего из USB колонок. Пропускная способность FireWire — 400 Мбит/сек.

Порт IEEE 1394 присутствует на всех современных моделях Mac'ов. В случае с PC-совместимыми компьютерами необходима отдельная интерфейсная плата стоимостью порядка \$30. В то же время некоторые продвинутые производители чипсетов уже сейчас встраивают эту технологию в свои наборы логики (пример — SiS 648), а компания Creative дополняет портами FireWire линейку звуковых плат Audigy/Audigy2.

После инсталляции драйверов, прилагаемых к плате контроллера Datatec USB 2.0, а также к HD 530-U2, все функционирует нормально. Очень порадовала Windows XP, для которой ни тех, ни тех "дров" не понадобилось. Стоило только воткнуть кабель в порт, и устройство тут же распознано операционной системой. Для Windows 2000 понадобился драйвер контроллера Datatec USB 2.0.

Хост-контроллер USB 2.0 расположен очень оригинально. Не в самой коробочке — а прямо на разъеме интерфейсного кабеля. Фактически обе модели, HD 530-U2 и HD 530-F, комплектуются универсальным контейнером для жесткого диска и отличаются только входящим в комплект гибридным USB или IEEE кабелями.

Отметим, что HD 530-U2 не надо подключать к сети. Питания USB-порта вполне достаточно для жизнедеятельности 2,5-дюймового жесткого диска. Учитывая то, что Mobile Rack изначально предназначен для мобильной работы — и, в частности, в местах, где стационарное питание может быть недоступно — это оборачивается огромным достоинством.

В отличие от собрата HD 530-U2, устройство напрочь отказывается работать под Windows 98. Однако под регламентированным в мануале Windows 98 SE после установки драйверов все функционирует прекрасно. Дело в том, что первая версия 98-х виндов еще не верила в прогресс и не знала, как работать с FireWire-девайсами. Об этом честно написано в руководстве пользователя и на задней стороне коробки. Под Windows 2000 и Windows XP инсталляция прошла нежно и воздушно — без всяких дополнительных драйверов. Кстати, для справки. Под Windows 95 можете даже не пытаться инсталлировать ни одно из описанных в статье устройств. Слишком уж эта ОС древняя для таких свершений.

Интересно, что по скорости работы FireWire-версия значительно уступает USB 2.0. Сравните хотя бы итоговый балл в PCMark2002 — 437 для USB 2.0 и 300 для FireWire. Данный факт никак не связан с более низкой пропускной способностью IEEE1394, так как следующий участник тестирования имеет тот же интерфейс, но при этом показывает куда более приемлемый результат. Возможно, проблема кроется в сырых драйверах или скрытых дефектах хост-контроллера модели HD 530-F.

2,5" Portable HDD Case (FireWire)

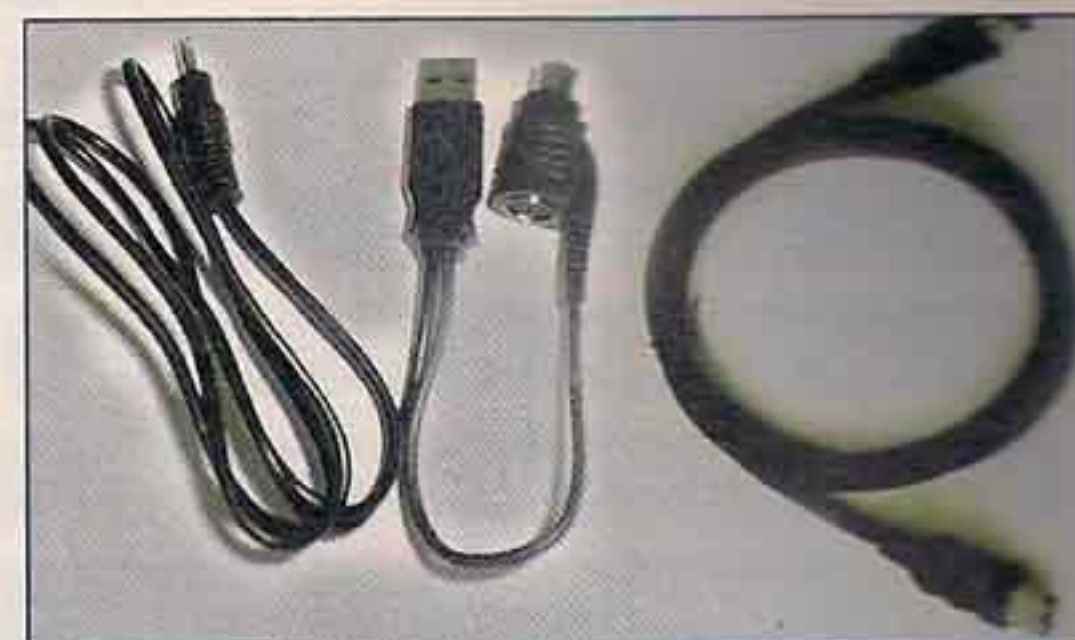


Скоростной лидер среди 2,5"-устройств. Итоговый результат PCMark2002 — 472 балла. Очень неплохой результат даже для харда, подключенного напрямую через IDE.

А вот с комплектацией коробки анонимный производитель (есть подозрение, что это корейская Dasan Data Co.) подкачал. Сам Mobile



Rack, два кабеля и листочек бумаги, претендующий на право называться мануалом, — вот и все. Интересно, что питание устройства происходит уже не с помощью адаптера, а посредством универсального кабеля, подключаемого к USB или PS/2 порту (своеобразное паразитирование). В условиях самолета или в маленьком офисе лишняя розетка найдется не всегда, в то время как свободный USB-порт почти всегда имеется у большинства пользователей. Как вариант, можно подключить интерфейсный кабель к одному компьютеру, а кабель питания — к другому.



Благодаря удачной конструкции устройство жесткий диск извлекается легко и естественно. Требуется просто нажать на две кнопки и потянуть крышку вверх. Затем отвинчиваете хард, и все дела. На порядок удобнее, чем предыдущие устройства Argosy, где крышка река крепилась на винтах.

3,5-дюймовые Mobile Rack

Теперь поговорим о 3,5-дюймовых коробочках. В отличие от братьев своих меньших, они используют жесткие диски обычного — "настольного" размера. Как раз такие, к которым мы все привыкли. Наш рассказ пойдет о двух похожих устройствах от одного производителя. От какого, сказать точно не могу, ибо на упаковке нет ни единого намека на фамилию. И только сходный дизайн коробок косвенно сообщает о том, что к изготовлению обоих причастны одни и те же люди.

Storage Box (USB 2.0)



В комплектацию входят: само устройство, кабель для питания от сети, USB кабель для подключения устройства к компьютеру, а также совсем небольшая инструкция. Последняя в основном посвящена проблеме открытия река. Слава богу, винтов тут нет, но все равно, вскрыть Storage Box — дело нетривиальное. Для того чтобы это сделать, надо приподнять крышку под углом 10 градусов, а затем потянуть ее в строго определенном направлении. Ненароком приподнимете градусов на 30 — отломаете пластиковые крепления, и закрыть девайс уже не получится.

Дизайн и эргономичность устройства вызывают серьезные нарекания. Не считая вышеописанной проблемы с крышкой, можно найти некоторые недостатки во внутренней конструкции. Дело в том, что два провода, которые на-

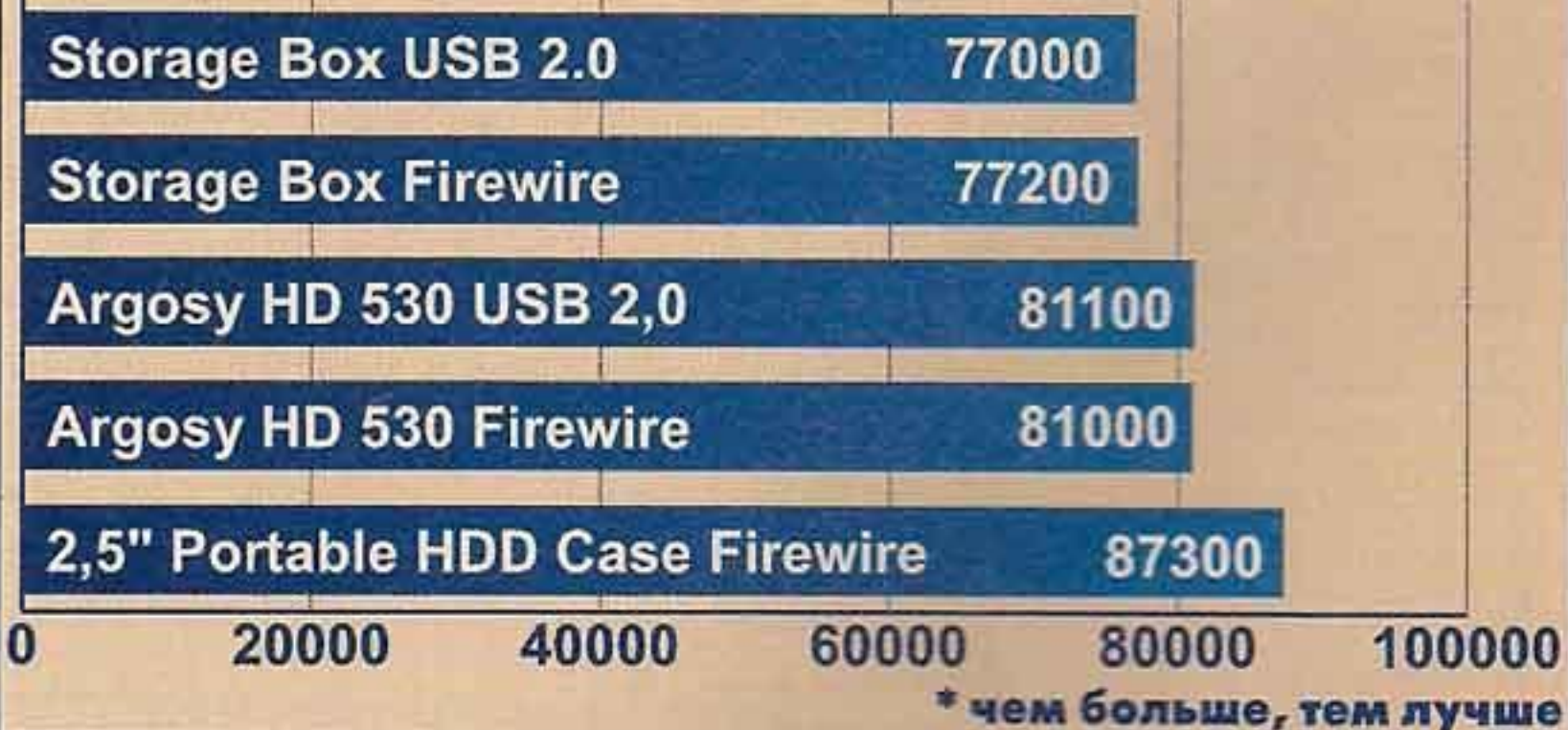
Argosy HD 530-F (FireWire)



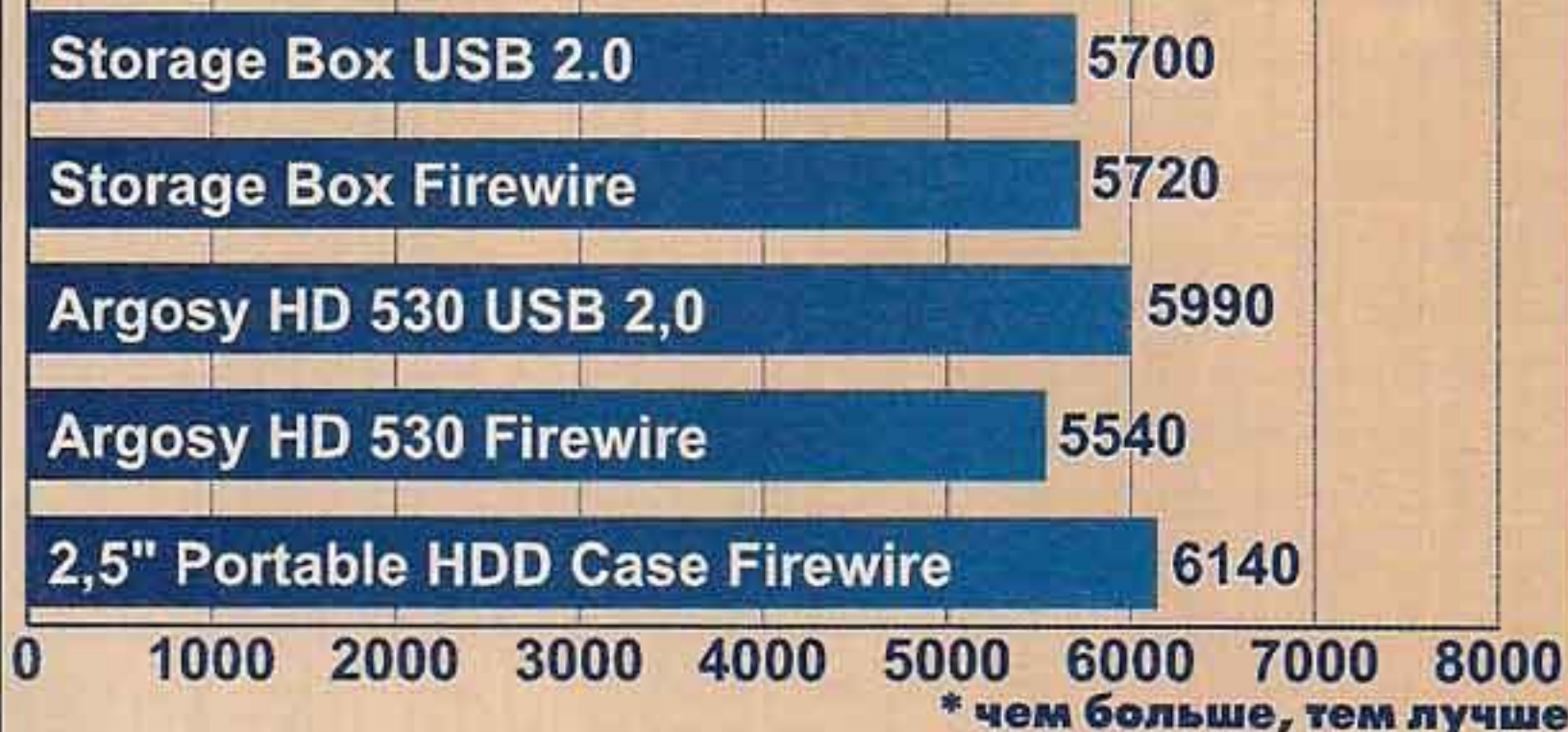
По сути дела, то же самое устройство, только подключаемое не через USB, а через IEEE 1394. Вся разница — только в соединительном ка-

беле с интегрированным FireWire хост-контроллером. Стоит отметить дополнительный порт, имеющийся на разъеме — даже после подключения Mobile Rack к компьютеру количество свободных портов не изменится. Кроме того, в комплекте имеется блок питания. В случае FireWire он обязателен, и это существенный минус, ограничивающий мобильность HD 530-F.

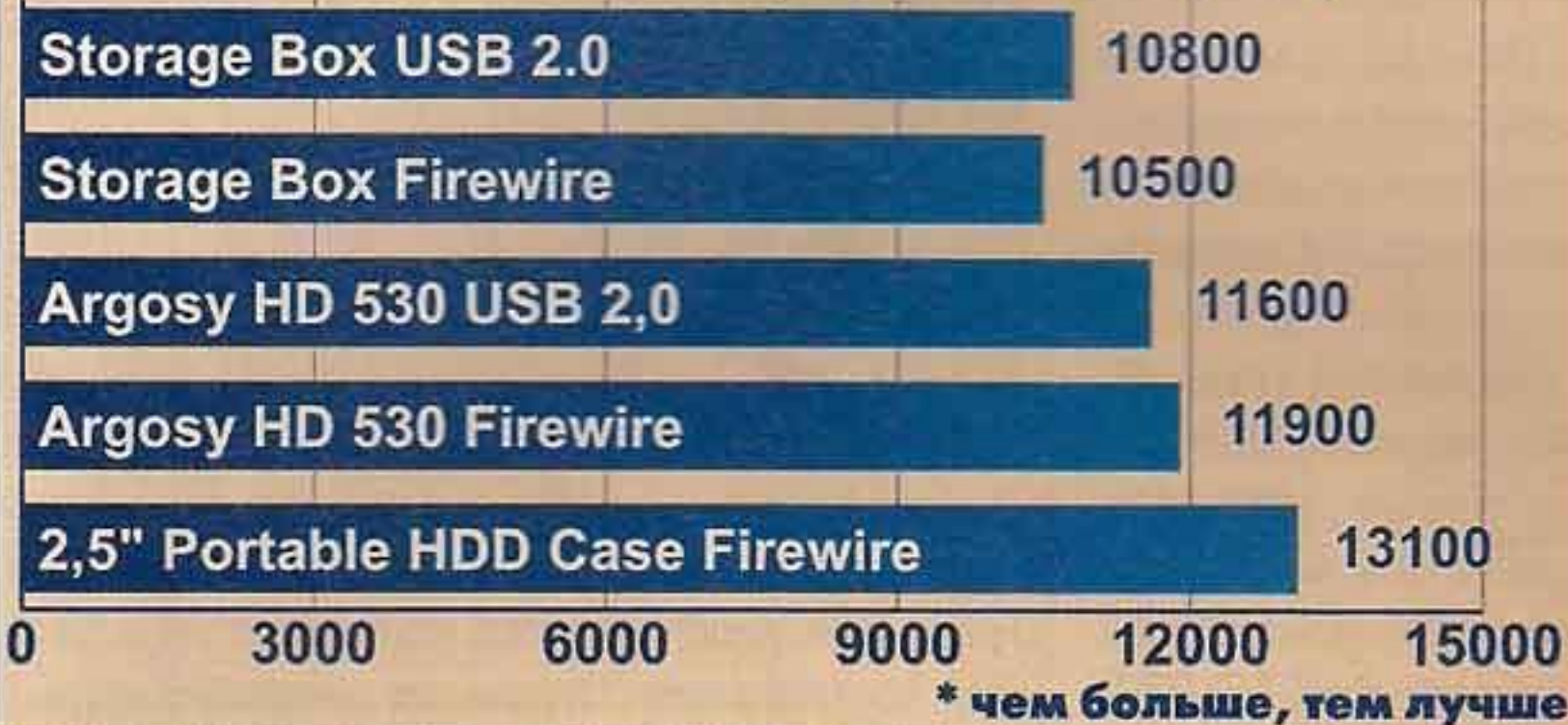
WinBench 99 FrontPage 98 (1000 bytes/sec) *



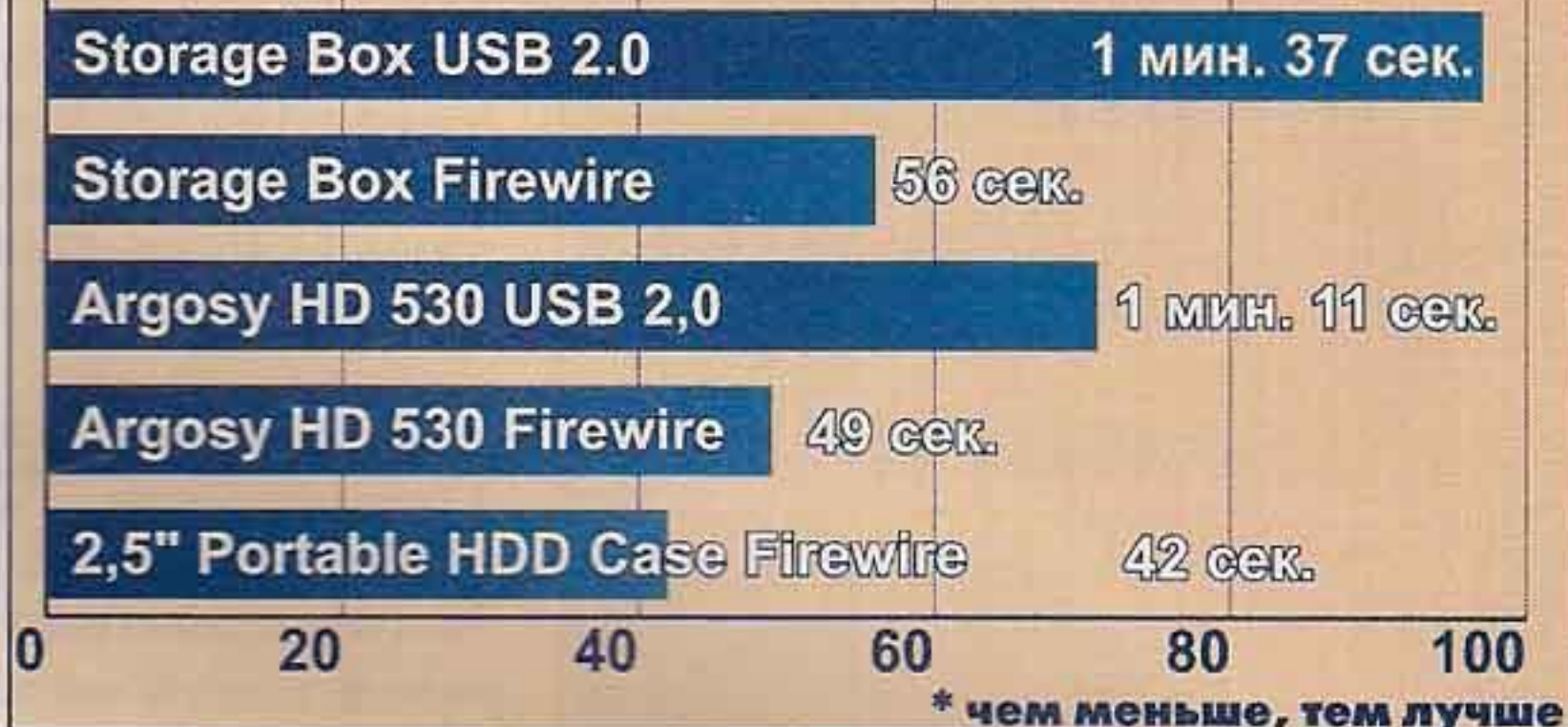
WinBench 99 Photoshop 4,0 (1000 bytes/sec) *



WinBench 99 Visual C++ 5,0 (1000 bytes/sec) *



Копирование 1 Гб файла *



до подключить непосредственно к диску, слишком длинные. Таким образом, когда диск подключен, провода выгибаются вверх, и закрыть рэк не получается — между крышкой и основанием остается зазор 2-3 миллиметра. Подобные проблемы возникали и у других пользователей, так что будьте уверены — это проблемы устройства, а не автора данной статьи.

На задней панели устройства расположен выключатель — это позволяет отключать рэк тогда, когда работы с диском не ведется. Плюс очевиден — устройство меньше греется и не лопает электричество. Тем более что охлаждающий его вентилятор какой-то уж слишком тихий. Другой вопрос, что со своей задачей он справляется, и, хотя винчестер все же нагревается, до проблем дело не доходит. Этому немало способствует и то, что диск приподнят над нижней частью рэка на несколько миллиметров. Такая конструкция облегчает циркуляцию воздуха внутри.



Показанные в тестах результаты относительно скромны. Всего 393 балла в PCMark2002. С другой стороны, данный факт компенсируется тем, что используется самый обыкновенный, привычный жесткий диск. Если у вас уже есть лишний хард, ничего, кроме самого рэка, вам покупать не придется. В случае 2,5-дюймового Mobile Rack придется приобретать весьма дорогостоящий 2,5" винчестер.

Storage Box (FireWire)

Комплектация коробки такая же, что и у USB 2.0 версии — только, само собой, кабель уже не USB, а FireWire. И кстати, описанная

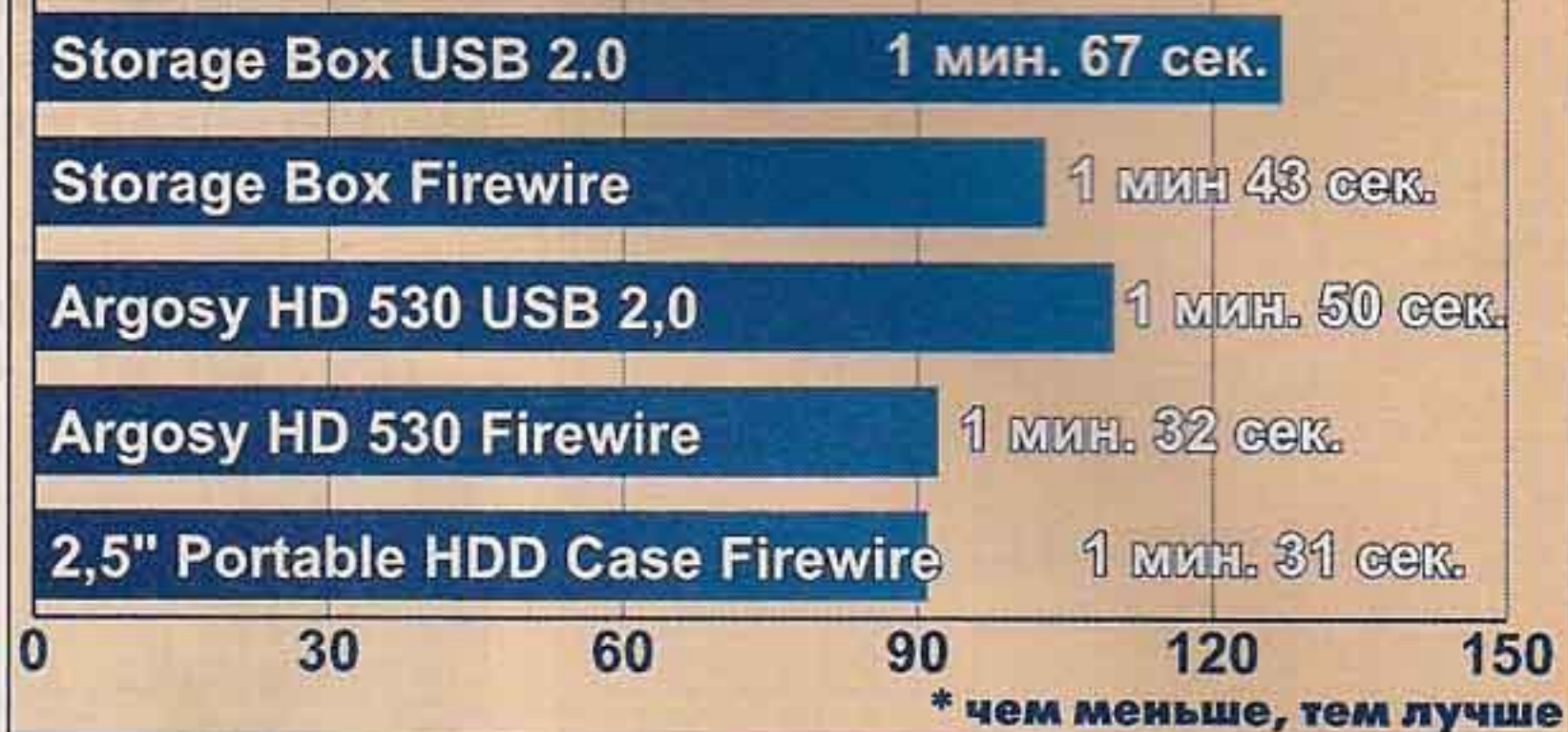
выше проблема с закрытием рэка никуда не делась.

Тем не менее, есть небольшие различия в конструкции. Устройство во всю эксплуатирует преимущества интерфейса IEEE 1394. На задней панели устройства имеется целых три дополнительных FireWire разъема. То есть теоретически дан-



ную модель можно подключать к трем компьютерам сразу! Просто незаменимое решение для офисов, когда одну и ту же информацию часто приходится копировать на машины нескольких сотрудников. Новое поколение определенно выбирает FireWire. Скорость работы почти такая же, как у предыдущего устройства — 395 баллов в PCMark2002. При условии, что у вас уже есть FireWire контроллер, данная модель Storage Box представляет нам более выгодным решением, нежели USB-версия. Главным образом из-за теоретической возможности подключения к нескольким машинам сразу. Однако, если у вас нет означенного контроллера, мобильность устройства ставится под сомнение. Даже если вы разоритесь на дополнительные \$30, придется таскать с собой совсем не мобильную PCI плату.

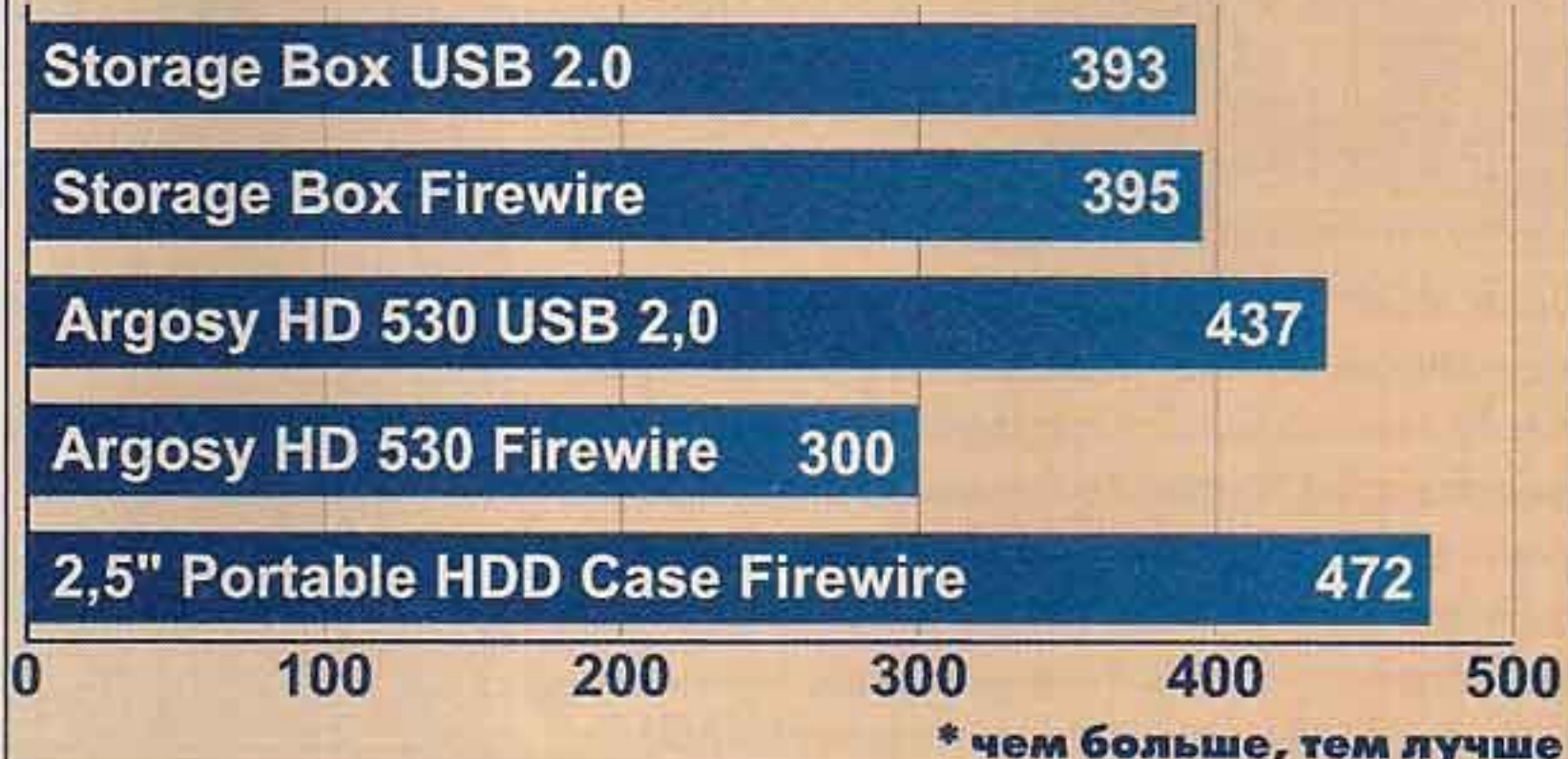
Копирование 8769 файлов общим объемом 1 Гб *



Итак, вот, пожалуй, и все. В качестве промежуточных выводов можно отметить тот факт, что, несмотря на более низкую пропускную способность в реальных тестах и синтетических бенчмарках, FireWire устройства ничем не уступают, а даже местами опережают USB 2.0. Если вам важна скорость и вы готовы потратить деньги на 2,5" жесткий диск, то мы рекомендуем приобрести 2,5" Portable HDD Case. Если же на первом месте стоит финансовая сторона, то более осмысленным выбором станет Storage Box с USB 2.0 интерфейсом.

Засим откланиваемся и шлем нежный привет фирме "Атлантик Компьютерс" (www.atlantic.ru), любезно предоставившей на тестирование все описанные выше устройства. ■

PCMark2002 Общий результат (баллов) *



ПЛАТИНОВЫЙ СПОНСОР

intel®



21-22 МАРТА
2003 ГОДА
2-й Гуманитарный корпус МГУ
на Воробьевых горах

конференция Разработчиков ИГР компьютерных КРИ 2003

Уважаемые коллеги и друзья!

21-22 марта 2003 года в Москве при поддержке и участии корпорации Intel состоится первая в истории России международная Конференция Разработчиков компьютерных Игр (**КРИ**). В отличие от выставок, **КРИ** придумана не для публики, не для прессы и не для менеджеров по продажам. **КРИ** придумана для разработчиков. Каждого. Лично. Для того, чтобы мы, разработчики, могли поднять свой профессиональный уровень. Для того, чтобы игры, которые мы делаем, стали лучше.

КРИ — это два дня, которые можно провести в обществе нескольких сотен таких же профессионалов, послушать умных людей и поделиться своим опытом. **КРИ** — это возможность взглянуть на то, что публика увидит через два года, когда выйдут начатые сегодня проекты, и на то, что публика не увидит никогда — технологию. А еще, **КРИ** — это:

- 50 лекций лучших российских и зарубежных разработчиков о тонкостях программирования, игрового и графического дизайна, управления проектами и бизнес-моделей.
- Лекции и семинары производителей компьютерного железа и производителей программного обеспечения для разработки (tools/middleware) — информация о будущих технологиях из первых рук.
- Ярмарка проектов, дающая возможность издателям увидеть все новые проекты на одной площадке, а разработчикам — представить свои новые проекты всем российским издателям.
- Ярмарка вакансий — возможность трудоустройства для специалистов и студентов и возможность для игровых компаний решить кадровые проблемы.
- Выставка наших достижений для финансовых институтов, массовой прессы и зарубежных партнеров с выдачей призов лучшим разработчикам и издателям в нескольких номинациях.
- Культурная программа. В пятницу скромная, потому что в субботу утром — лекции. Зато в субботу последняя лекция отменяется!

КРИ организована совместными усилиями ведущего индустриального интернет-ресурса DEV.DTF.RU и Московского Государственного Университета.

Платиновым спонсором конференции является корпорация Intel, крупнейший в мире производитель микропроцессоров, а также один из ведущих производителей оборудования для персональных компьютеров, компьютерных сетей и средств связи. Решения на базе процессора Intel® Pentium® 4 предлагают сегодня наивысшую производительность для любителей современных компьютерных игр, а также уникальные возможности для разработчиков. Дополнительную информацию об Intel можно получить на сервере корпорации в World Wide Web по адресу <http://www.intel.com/pressroom>, а также на русскоязычном Web-сервере фирмы Intel (<http://www.intel.ru>).

Более подробную информацию о КРИ Вы можете узнать на сайте конференции WWW.KRICONF.RU.

Информационные спонсоры:

Яndex
Найдется все.

COMPUTER
GAMING
Russian Edition
WORLD

**СТРАНА
ИГР**

МАНИА

НАВИГАТОР
ИГРОВОГО МИРА

MuVo™

MP3-плеер
Creative MuVo

Мутант Вокала

Creative MuVo — это миниатюрный цифровой плеер, объединяющий в себе как возможности воспроизведения аудиоформатов MP3 и WMA, так и свойства переносного флэш-носителя. Одна из самых необычных и эксклюзивных идей компании Creative.

Коробочка

Комплектация у плеера более чем скромная. Дабы не раскармливать себестоимость устройства, разработчики ограничились самым необходимым. Плеер Creative® MuVo™ — одна штука, стереонаушников — одна пара, шнурок на шею — один, батарейка AAA алкалиновая — одна, краткая инструкция по эксплуатации — одна, компакт-диск с драйверами — один.

Процесс инсталляции следует начинать с деструкции, то бишь деления плеера на две части — на батарейный блок и собственно модуль памяти. Следуя прилагающимся инструкциям, нужно несильно потянуть в разные стороны корпусные части. У вас в руках должен остаться небольшой брелок с милым сердцу разъемом USB и небольшой, неправильной формы блок, в который нужно запихнуть батарейку.

Все необходимые для работы драйвера уже имеются в операционных системах Windows ME/2000/XP. В случае с Windows 98 придется воспользоваться комплектным диском, на котором, кстати, помимо драйверов имеется только одна маленькая утилита для форматирования носителя. Увы, никакого трепетно ожидаемого мною софта для кодирования в MP3 и WMA обнаружить не удалось.

После установки брелка в порт в системе появляется дополнительное устройство, на котором можно хранить файлы, как и на любом другом носителе. При этом очень желательно обращать внимание на последовательность копирования. Я не очень понял, как плеер определяет порядок воспроизведения мелодий, но похоже, что на это в значительной мере влияет то, какой файл вы скопировали первым, какой вторым и так далее.

Отдельный куплет посвящу наушникам. Лучшее, что о них можно сказать — так это то, что они есть и что они красивые (хотя на вкус

и цвет). На этом плюсы для меня лично заканчиваются, так как уже после часа использования несчастные ушные раковины вашего покорного слуги, аристократа в, очевидно, уже последнем поколении, стали нещадно болеть. О звуковых качествах говорить не берусь, но, по отзывам менее ушастых коллег, оно находится на среднем, достойном бытового плеера уровне. Подключаться с ними к хорошей стереосистеме не рекомендуется.

Роботы-гитаристы

Объем встроенного флэш-носителя, имевшегося у нас, составляет всего 64 Мб. Доподлинно известно, что на

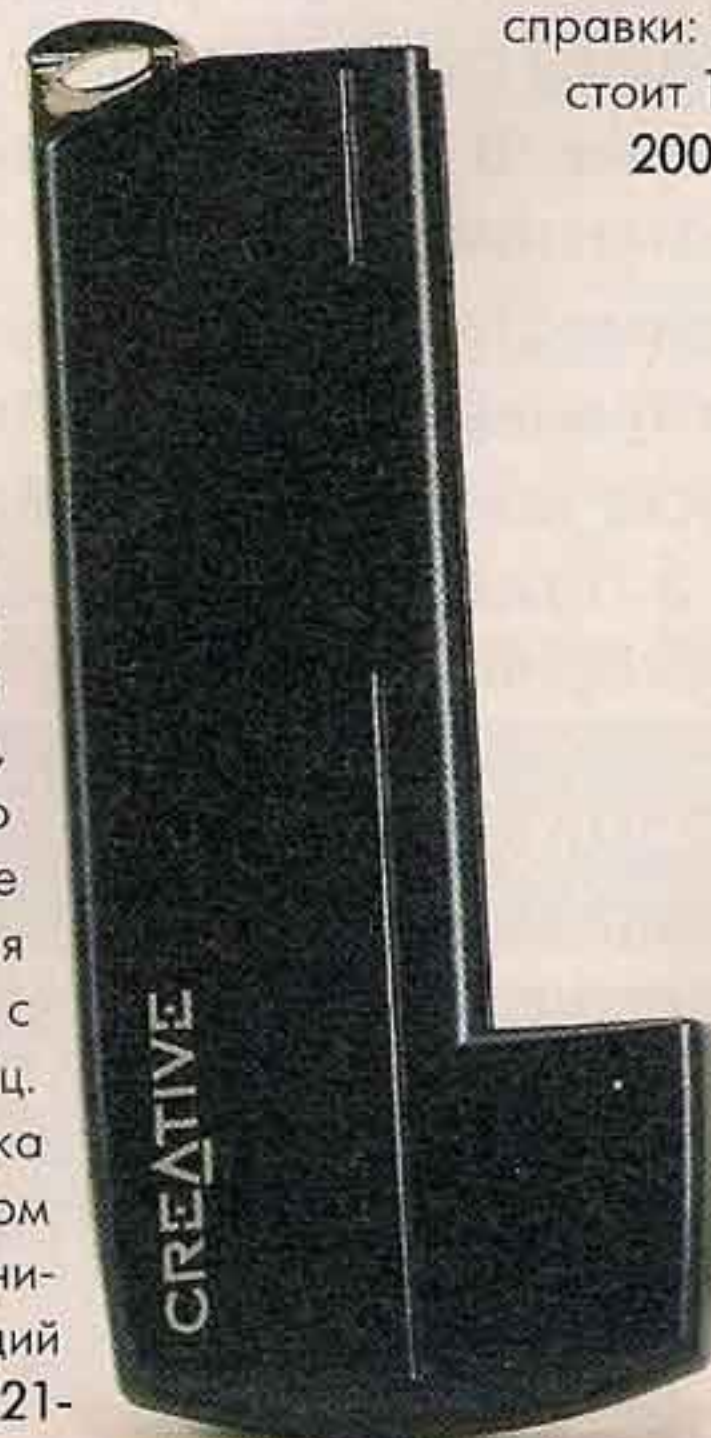
данный момент в Москве уже можно приобрести 128 Мб версию. Пока же при копировании MP3-файлов на носитель вы очень быстро приходите к выводу, что 64 — это плохая, никчемная и абсолютно не симпатичная цифра. И хуже нее может быть только цифра 15 — так как ровно столько песен, по мнению инженеров Creative, обязано помещаться в 64 мегабайтах плеера. Конечно, если вы проходите экспресс-курс Илоны Давыдовой и вам по долгу учебы приходится по двадцать раз на дню прослушивать одни и те же диалоги, то тут MuVo — просто бесценная находка. Но если вы, как и я, питаете слабость к хорошей и — самое главное — разнообразной музыке, вам волей-неволей придется искать выход. Который, к чести Creative, таки имеется. Суть в том, что, помимо формата MP3, устройство прекрасно переваривает чуть более компактный WMA. Для эксперимента я перекодировал весь плейлист в WMA с битрейтом 96 кбит/с и частотой 44 кГц. Экономия составила в среднем порядка 1 мегабайта на композицию. При этом на качестве звучания смена формата никак не сказалась, а количество мелодий победным маршем было доведено до 21-23 штук.

Как и всякое цифровое устройство, использующее таинственное и мало известное науке электричество, MuVo не лишен глюков. В нашей лаборатории их было зафиксировано ровно два. Один проявился почти в первый же день знакомства и выразился в том, что устройство начало самовольно отключаться на середине композиции, не допев, так сказать, куплет до конца. Смена батарейки не помогла. Далее, немного отлежавшись и отсидев за провинность в USB-порту три дня, плеер, вероятно, обиделся и заявил, что никакой ценной информацией не владеет, а желает во что бы то ни стало быть отформатированным. После сатисфакции с носителя как ветром сдуло 24 мегабайта памяти — Explorer упорно утверждал, что в наличии имеется только 40 Мб и ни байтом больше. Помог очередной format x:

К вящей радости будущих владельцев отмечу, что подобные проблемы более не возникали. Вероятнее всего, нам просто попалась бракованная версия, и в серийно выпускаемых образцах все должно быть в шоколаде.

Приехали

В переводе с архаичного древнееврейского MuVo означает Musical Voyage, или в вольной трансляции на русский "музыкальное путешествие". Название это неплохо отражает компактность и удобство устройства и отдаленно намекает потенциальному потребителю на среднюю розничную цену. Для справки: в Москве MuVo 64 Мб стоит 150 у.е., а MuVo 128 Мб — 200 у.е. ■



- Dial-Up от 0.6 у.е. в час

- Постоянное подключение

64 кбит/сек. - от 45 у.е. в месяц

128 кбит/сек. - от 55 у.е. в месяц

- Веб-дизайн

0 10 100 0 10

DataForce

Internet Service Provider

PROVIDER

//world.wide
www.df.ru

Веб-хостинг:

Экономный

3 у.е. в месяц (30 у.е. в год):

3 Мб дискового пространства, Common CGI, SSI,

1 POP3 ящик

Почтовый

5 у.е. в месяц (50 у.е. в год):

20 POP3 ящиков, лист рассылки

Тариф №5

5 у.е. в месяц (50 у.е. в год):

5 Мб дискового пространства, CGI, SSI,

5 POP3 ящиков, UNIX Shell

Тариф №10

10 у.е. в месяц (100 у.е. в год):

10 Мб дискового пространства, CGI, SSI,

25 POP3 ящиков, MySQL, PostgreSQL, лист рассылки,
UNIX Shell

Тариф №15

15 у.е. в месяц (150 у.е. в год):

50 Мб дискового пространства, CGI, SSI,

50 POP3 ящиков, MySQL, PostgreSQL, лист рассылки,
UNIX Shell

Тариф №20

20 у.е. в месяц (200 у.е. в год):

100 Мб дискового пространства, CGI, SSI,

100 POP3 ящиков, MySQL, PostgreSQL, 5 листов
рассылки, UNIX Shell

103473, г.Москва, 3-й Самотечный пер., д. 11

тел.: 737-3246 (многоканальный)

e-mail: info@df.ru, http://www.df.ru

Новости рынка

MARKET NEWS • PRICE NEWS • MARKET NEWS • PRICE NEWS • MARKET NEWS • PRICE NEWS



Intel Pentium 4 3,06 ГГц

Первый процессор, преодолевший никем не установленный и потому относительно революционный барьер в 3 гигагерца. Помимо рекордной частоты способен похвастаться наличием новой технологии Intel Hyper Threading. По сути — это интеллектуальный алгоритм эмуляции двух процессоров на одном ядре посредством одновременного выполнения двух вычислительных цепочек. На практике это выглядит так: пользователь

запускает просмотр DivX видеофильма, инициирует кодирование CD-альбома в MP3 и, не делая паузы, стартует рендеринг сложной трехмерной сцены. Все это дело вместо того, чтобы умереть, начинает бодро пупыряться именно за счет параллельного выполнения нескольких не зависящих между собой задач.

Поддержка Hyper Threading осуществляется на уровне чипсета. Среди уже продающихся таковыми являются Intel i845PE и Intel i845GE.

**Что?
Почему?
Сколько?**

**x86 процессор
самый быстрый и самый параллельный
\$550**

iRiver iDP-100

**Что?
Почему?**

**цифровой аудиоплеер
один из первых, работающих
с новым стандартом носителей
DataPlay**

Сколько?

\$350

Один из первых плееров, ориентированных на новый стандарт компактных носителей DataPlay. Стандарт DataPlay запатентован и развивается одноименной компанией DataPlay Co. аж с далекого 1999 года. На сегодня известно два основных недостатка DP дисков: отсутствие перезаписи (только дозапись) и несколько завышенная цена. Стоимость одного чистого DataPlay носителя объемом 500 Мбайт тянет на \$10.

Плеер характеризуется достаточно неплохим звучанием, отчасти благодаря входящим в комплект полупрофессиональным ушам Sennheiser MX300. Кроме того, компании iRiver в очередной раз удалось уложить в столь миниатюрное устройство массу разного рода функций и настроек. Дизайн и внешний вид бесспорно содраны с концепции iMac, но содраны аккуратно и правильно. Если бы не зверская цена и туманность будущего стандарта носителей DataPlay, плеер iDP-100 был бы почти идеален.



Creative Sound Blaster Audigy™ 2



Первая потребительская аудиоплата с поддержкой 24-битного звука, формата DVD-Audio и многоканального 6.1 звука.

Sound Blaster® Audigy™ 2 способен воспроизводить звук формата Advanced Resolution DVD-Audio в режиме 24 бит и до 192 кГц для стереосигнала или 96 кГц для сигнала в формате 5.1. Карта обеспечивает соотношение сигнал/шум в 106 дБ (что, в принципе, очень неплохо) и поддержку стандарта объемного звука Dolby Digital® Surround EX в формате 6.1. Новый звуковой процессор Audigy™ 2 с полной поддержкой эффектов EAX® Advanced HD™ с аппаратным ускорением до 64-х 3D-пото-

ков гарантирует реалистичный и объемный звук современным играм — таким как Hitman 2, Soldier of Fortune 2, No One Lives Forever 2 и т. д.

Плата поставляется в двух комплектациях — «просто» и Platinum, куда помимо самой карты входит внешняя панель для пятидюймового отсека и пульт дистанционного управления.

Пара слов о DVD-Audio. По сути своей — это следующая ступень эволюции обычного CD-Audio диска. Качество практически доведено до осязательного предела человеческого уха, и потому для хранения среднего альбомчика нужен DVD носитель.

**Что?
Почему?**

**звуковая плата
лучшее, что можно купить для игр
и домашнего кинотеатра
\$230 за Platinum
и \$146 за «просто» комплектацию**

Sony Clie NX Series



- Операционная система Palm OS® software v. 5.0*1
- Процессор ARM совместимый 200 МГц
- Память 16 Мб ROM, 16 Мб, RAM
- Встроенная цифровая камера (эффективное разрешение 310,000 пикселей)
- Запись и воспроизведение видеосигнала, встроенный микрофон
- Разъемы Communication Slot (Compact Flash Type II), USB, IrDA, Memory Stick
- Сенсорный TFT экран с разрешением 320x480 точек и возможностью отображения 65 тыс. цветов
- Встроенный MP3 плеер (пульт ДУ и наушники есть в комплекте)
- Встроенная QWERTY клавиатура
- Возможность использования КПК в качестве универсального пульта ДУ
- Полифонический будильник

Новая линейка карманных компьютеров на основе операционной системы Palm OS 5.0. Лучшее, что может предложить сегодня следующее поколение "пальмовых". Современные мультимедиа возможности, новый интерфейс, полноцветный экран, MP3 плеер, полифония, беспроводная связь и встроенная видеокамера. Palm OS 5 — это достойный ответ Pocket PC, взявший лучшее от конкурентов и бережно сохранивший достижения своих благородных предков. Богатый набор программного обеспечения, совместимого с форматами файлов MS Office, и абсолютно новый интернет-браузер, претендующий на лавры Pocket IE. Обещана почти 100% совместимость со всем спектром ПО, написанного для предыдущих версий Palm OS (вероятно, через эмулятор).

На данный момент серия Sony Clie NX состоит из трех моделей — PEG-NX70V/UH, PEG-NX70V и PEG-NX60. Первые две оборудованы видеокамерой с возможностью видеосъемки и фотосъемки в разрешении 640x480. NX70V/UH выпускается ограниченным тиражом и отличается от NX70V исключительно модным "серо-металлическим" цветом. NX60 камеры не имеет, за счет чего стоит почти на 100 долларов дешевле.

**Что?
Почему?
Сколько?**

**карманный компьютер
ново, функционально и современно
PEG-NX70V — \$639, PEG-NX60 — \$549**

AverMedia TV Box

**Что?
Почему?**

**внешний ТВ-тюнер
симпатично, самостийно
и дешевле телевизора
\$129**

Сколько?

Телевизор и компьютер — вот два фетиша современного беспорядочно информатизированного общества. Гармонично объединить их — задача истинного технократа. И как раз для этого самой природой предназначен внешний ТВ-тюнер AverTV Box. Одно из самых замечательных его свойств в том, что, собственно, никакого компьютера ему не требуется. Вы можете просто подключить устройство к монитору при выключенном компьютере и в полной мере насладиться ТВ-программой "Девичьи слезы" с разрешением 800x600. Или, как вариант, подключить свою Sony PlayStation не к опостылевшему телевизору, а, опять же, напрямую к ПК-монитору.

Будучи подключен через VGA порт компьютера, этот ТВ-тюнер позволяет просматривать телевизионные программы как в полноэкранном, так и в оконном режиме. Оборудован удобным и, как следует из надписи на коробке, жутко функциональным пультом дистанционного управления.



- Два видеовхода и один композитный видеовход
- 100% Plug-n-Play, не требует никаких программных драйверов
- Удобный и функциональный пульт ДУ
- Разрешение 800x600 (PC) или 832x642 (Mac) в режиме i Screen TV Display (когда компьютер включен)
- Стереозвук с программной эмуляцией 3D Surround
- 181 ТВ-канал
- Режим тонкой подстройки и функция Auto-Scan
- Частота сканирования каналов от 0.25 МГц с шагом 1 МГц
- Режим "On Screen Display"
- Таймер отключения
- Регулировка параметров яркость/контраст/четкость/цветность
- Полная поддержка стандарта NTSC

Thermaltake Xaser II Case Series

Есть корпуса для настольных компьютеров, корпуса для серверов, корпуса для стоечных конфигураций, и есть на свете корпуса для души. Не в философском смысле, а в смысле те самые корпуса, которые производит на свет компания Thermaltake, более известная у нас как знатный заводчик процессорных кулеров.

Серия компьютерных корпусов Xaser II — первая в своем роде. Супермодный и однозначно профессиональный моддинг, практически идеальная звукоизоляция и фирменное суперохлаждение. Более всего охлаждает цена, ноги которой растут от отметки в 175 американских долларов. Именно столько стоит минимальная конфигурация Thermaltake A5300 Xaser II с 300 Вт блоком питания и "всего" пятью вентиляторами. Финансовая жертва красоте в лице Thermaltake A6420A Xaser II обойдется в 268 баксов. Кстати, самая навороченная и крутая линейка 6000 с индексом "B" в Россию еще не прибыла, и я просто стесняюсь предположить ее стоимость.

Все представители славного семейства Xaser II оборудованы встроенным переключателем скорости вентиляторов, датчиком температуры, двумя USB, одним FireWire портом и кокетливой дверцей с символикой серии. Модели, имеющие в имени буквенный индекс "A" или "B", поставляются с обаятельными прозрачными окошками и опциональной подсветкой. На сайте компании представлен целый спектр светящихся вентиляторов и разноцветных неоновых ламп, которые можно приобрести отдельно.

**Что?
Почему?
Сколько?**

**компьютерный корпус
красиво, прохладно
и бесшумно
\$175-\$268**



РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

ГОД новый уж наступил, а в королевстве компьютерном все тихо. Ни новых чипсетов, ни новых видеокарт, и даже ни единого свежего жесткого диска не принес компьютерщикам Дед Мороз. Очевидно, провинились.

Тем временем среди уже имеющегося спектра комплектующих намечилось некое поступательное движение. Например, вылезли из подполья Celeron 2000 и Celeron 2100 на ядре Willamette-128. Отныне приобрести их можно не только из-под полы, но и просто обратившись в любую крупную компьютерную компанию. Также следует отметить геометрический рост качества и количества материнских плат на чипсетах VIA KT400 и SiS 648. Среди московского ассортимента можно встретить как обычные AGP4x/ATA133, так и современные AGP8X/Serial ATA модификации. К примеру, в категории "Смерть тормозам" отныне вместо KT333 будет находиться именно KT400, а точнее материнка AD77 Infinion от DFI, в скромные 107 баксов которой уместились все современные технологии, необходимые для сборки компьютера-долгожителя.

Кстати, наконец-то появились нормальные AGP8X видеокарты на чипе GeForce4 Ti4200. Несмотря на столь долгожданную новость, рекомендовать их к покупке мы пока не решаемся, так как цена, традиционно для всех новинок, безбожно завышена. Возможный прирост производительности, увы, с трудом тянет на 40-60 у.е., которые вам придется переплатить за разницу между GeForce4 Ti4200 AGP4X и GeForce4 Ti4200 AGP8X.

Жесткие диски Serial ATA 150, по слухам, также реально раздобыть в Москве, но только по сумасшедшей цене и предварительному "серому" заказу. Есть надежда, что ситуация изменится уже в феврале и категория

Категория меньше \$1000



СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: MB DFI AD77 Infinion (Socket A, VIA KT400, Raid, Lan, DDR400, AGP-8x, Sound, SATA150, ATX)	\$107
Процессор: AMD Athlon XP 1700+ (266 MHz, Socket A, 1400MHz)	\$64
Вентилятор: Thermaltake Volcano 6 Cu (Socket A, Socket370, 7000rpm, up to 2GHz)	\$8,5
ОЗУ: NCP 256 Mb DDR SDRAM (PC-2700, 166MHz/333Mbps)	\$70
HDD: 60,0GB WD 600BB (ATA100, 7200 rpm)	\$98
Видеоплата: 64Mb AGP NONAME GeForce3 Ti200	\$90
Дисковод 1: CD-ReW Samsung 40x/12x/40x SW-240 (IDE, OEM)	\$53
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	\$9
Корпус: Midi Tower Marathon II MI-160 Silver (250W, P4, ATX)	\$28
Монитор: 17" LG Flatron 775FT (0.24, 50-160Hz, 1280x1024@60Hz)	\$217
Колонки: Dialog M-580 Subwoofer 2.1	\$34
Итого:	\$778,5
Опция 1: замена модуля памяти на 512 Мб PC-3200 (200MHz/400Mbps)	+\$110
Опция 2: звуковая плата Creative SB Live 5.1 DD (SB0100, PCI)	+\$37
Опция 3: колонки Creative Inspire 5.1, 5100 OEM	+\$80
Опция 4: замена видеоплаты на 64Mb NONAME GeForce 4 Ti4200 (DVI, TV-Out)	+\$40
Опция 5: джойстик типа "геймпад" Logitech WingMan Gamepad Precision USB	+\$16
Опция 6: джойстик типа "рукоятка" AVB GC-FBJ1 PEGASUS FORCE FEEDBACK USB/COM	+\$65
Опция 7: джойстик типа "руль+педаль" AVB GC-FBW1 Force Feedback USB	+\$83
Опция 8: принтер EPSON Stylus Photo 890 (струйный, фото-печать, A4)	+\$195

КОМПЬЮТЕР ДЛЯ... МЕЩЕНАТА

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: GIGA-BYTE GA-8SIMLP P4 (Socket478, SIS650GX, 2*DDR, AGP, ATA133, LAN, VGA, Audio, mATX)	\$77
Процессор: CPU Celeron 1700 Socket 478 (128k, BOX, Willamette-128)	\$63
ОЗУ: NONAME DDR 256 Mb (pc-2700) 133MHz/266Mbps	\$70
HDD: 10,2Gb Samsung SV1021H (UDMA100, 5400 rpm)	\$55
Видеоплата: встроенная	---
Дисковод 1: CD-ROM 52x Samsung (IDE, OEM)	\$22
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	\$9
Корпус: Midi Tower Marathon II MI-160 Silver (250W, P4, ATX)	\$28
Монитор: 15" Scott 570 (0.28, 1280x1024@60Hz, OSD, TCO'95)	\$121
Клавиатура: Sven 300 PS/2 Slim (DLK-9820)	\$4,5
Мышь: Mouse PS/2 (2-but)	\$1,7
Колонки: Dialog M-691bc 120W	\$5
Итого:	\$456,2
Опция 1: видеоплата 64Mb AGP NONAME GeForce3 Ti200	+\$90
Опция 2: принтер Canon S-200 (струйный, 5 стр/мин, 2880*720dpi, USB, A4)	+\$72

"Компьютер мечты" наконец-то обретет гармонию и завершенность. Пока же владельцам Serial ATA контроллеров придется помучиться с тормозными, жутко неудобными и дорогими переходниками IDE-to-ATA.

На днях, разбирая почтовый ящик, наткнулся на интересное письмо от одного бизнесмена, удивившегося в благотворительность и решившего приобрести компьютерный класс для маленькой сельской школы, где он, вероятно, когда-то учился. Человек большой души, он неверно понял концепцию нашей рубрики и без лишних проволочек попросил выслать

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: Microstar MS-6585 (648 MAX) (Socket 478, SIS 648, FSB533, AGP8x, ATA133, Sound, ATX)	\$100
Процессор: CPU Pentium-4 Socket 478 1500E 256k (400MHz bus) (Int PGA)	\$123
Вентилятор: Thermaltake Volcano P4 (A1119)	\$8
ОЗУ: NCP 256 Mb DDR SDRAM (PC-2700, 166MHz/333Mbps)	\$70
HDD: 60,0GB WD 600BB (ATA100, 7200 rpm)	\$98
Видеоплата: 64Mb AGP NONAME GeForce3 Ti200	\$90
Дисковод 1: CD-ReW Samsung 40x/12x/40x SW-240 (IDE, OEM)	\$53
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	\$9
Корпус: Midi Tower Marathon II MI-160 Silver (250W, P4, ATX)	\$28
Монитор: 17" LG Flatron 775FT (0.24, 50-160Hz, 1280x1024@60Hz)	\$217
Колонки: Dialog M-580 Subwoofer 2.1	\$34
Итого:	\$830
Опция 1: замена модуля памяти на 512 Мб PC-3200 (200MHz/400Mbps)	+\$110
Опция 2: звуковая плата Creative SB Live 5.1 DD (SB0100, PCI)	+\$37
Опция 3: колонки Creative Inspire 5.1, 5100 OEM	+\$80
Опция 4: замена видеоплаты на 64Mb NONAME GeForce 4 Ti4200 (DVI, TV-Out)	+\$40
Опция 5: джойстик типа "геймпад" Logitech WingMan Gamepad Precision USB	+\$16
Опция 6: джойстик типа "рукоятка" AVB GC-FBJ1 PEGASUS FORCE FEEDBACK USB/COM	+\$65
Опция 7: джойстик типа "руль+педаль" AVB GC-FBW1 Force Feedback USB	+\$83
Опция 8: принтер EPSON Stylus Photo 890 (струйный, фото-печать, A4)	+\$195

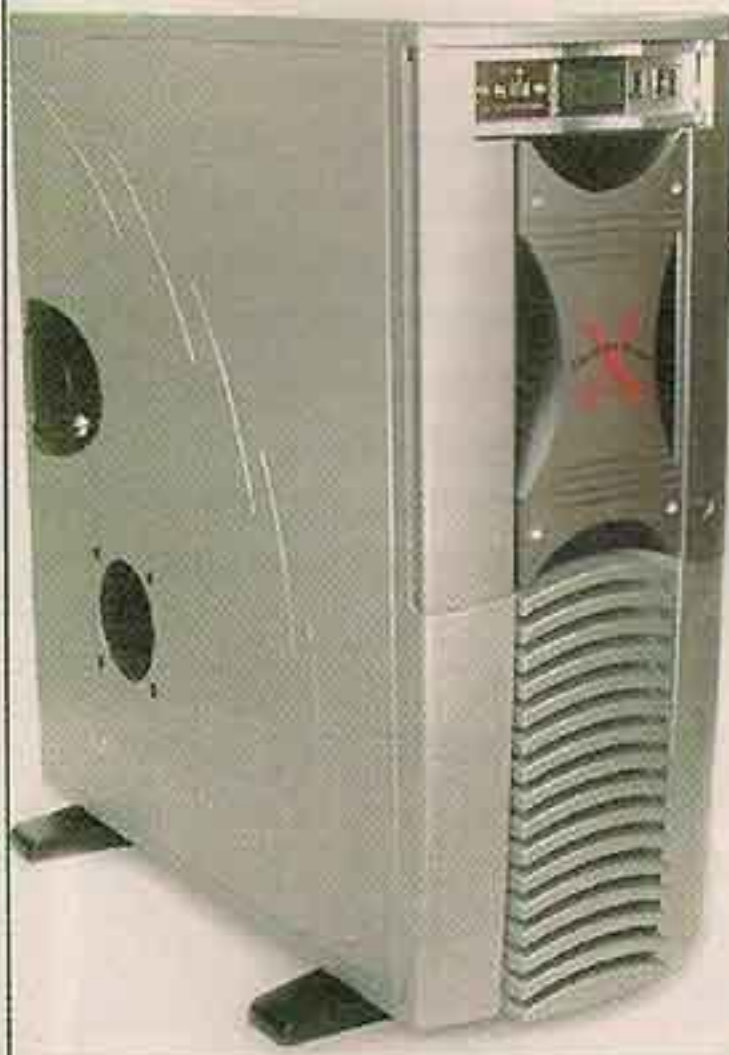
КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$500

ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: MB Chaintech CT-7AJA5-100 (Socket A, VIA KT133A, SDRAM, AGP, Sound, ATA100, ATX)	\$63
Процессор: AMD DURON 1300MHz (200 MHz, Socket A)	\$42
Вентилятор: AMD Duron Smart fan (6000 об/мин, Ball) N24B	\$3,5
ОЗУ: NCP 256Mb SDRAM (PC-133)	\$25
HDD: 30.7GB IBM IC35L030AVVN (UDMA100, 7200rpm)	\$73
Видеоплата: 64Mb NONAME AGP GeForce4 MX-440 TV-Out	\$65
Дисковод 1: CD-ROM 52x Samsung (IDE, OEM)	\$22
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	\$9
Корпус: Midi Tower Marathon II MI-160 Silver (250W, P4, ATX)	\$28
Монитор: 15" Rolsen C505 (1280x1024@60Гц, TCO95)	\$128
Колонки: Dialog M-691bc 120W	\$6
Итого:	\$464,5
Опция 1: замена модуля памяти на NCP 512 Mб	+\$25
Опция 2: звуковая плата Genius Maker Live Value 4.1 (CMI8738/PCI-SX)	+\$15
Опция 3: колонки Dialog M-580-4 (4.1)	+\$40
Опция 4: замена видеоплаты на 64Mb AGP NONAME GeForce3 Ti200	+\$25
Опция 5: джойстик типа "геймпад" Genius MaxFire G-08	+\$10
Опция 6: джойстик типа "рукоятка" Maxxtro JSK-210	+\$9
Опция 7: джойстик типа "руль+педали" Typhoon PC TURBO WHEEL (2 педали в комплекте)	+\$40,5
Опция 8: принтер Canon S-200 (струйный, 5 стр/мин, 2880*720dpi, USB, A4)	+\$72

ему счет на цельный компьютерный класс по указанному в письме юридическому адресу, включив в конечную сумму стоимость доставки. Счет мы, конечно, выслали, но больше ничем на тот момент помочь не смогли, так как ни сборкой, ни продажей компьютеров не занимаемся. Тем не менее, пользуясь случаем, хотим выступить информационным спонсором

КРУТАЯ ЖЕЛЕЗКА



всех сельских школ нашей необъятной родины и публикуем нашу версию современного и недорогого компьютера, пригодного не только для обучения, но и для дополнительных внеклассных занятий в среде Counter-Strike.

Как и всегда, главным эпатаж-фиалом нашего эксперимента является цена. На этот раз она шокировала даже нас — заслуженных работников отверточно-инсталляционного производства. Если обратить внимание на категорию "Дешево и сердито", где мы обычно пытаемся загнать компьютер в строгие 500-баксовые рамки, то выяс-

КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: ASUS A7V8X/GBL/ATA (Socket A, VIA KT400, Raid, Serial ATA150, Sound, DDR400, AGP8X, Lan, ATX)	\$155
Процессор: AMD ATHLON XP 2400+ (266MHz, Socket A)	\$225
Вентилятор: Thermaltake Volcano 7+ (Socket A/Socket370/Socket 478, up to 3GHz)	\$26
ОЗУ: 512 Mb DDR SDRAM SAMSUNG (PC-3200, 200MHz/400Mbps)	\$192
HDD: 185.2Gb IBM IC35L180AVV207-1 (ATA100, 7200rpm)	\$319
Видеоплата: 128Mb AGP8X ATI 3D Radeon 9700 Pro (DDR, DVI, TV-Out, OEM)	\$455
Дисковод 1: DVD+RW HP 200xi 12/10/32x IDE RETAIL	\$445
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" TEAC	\$11
Корпус: Thermaltake A6420A Xaser II (420W, 5 Fans, Aluminum, Silver, Winbow)	
Звуковая карта: S.B.Creative SB AUDIGY 2 Platinum 6.1 PCI Retail Kit	\$227
Монитор: TFT 18.1" SONY SDM-M81 (1280x 1024, 300:1, TCO'99)	\$1200
Итого:	\$3523
Опция 1: дополнительный модуль памяти SAMSUNG 512 Mб	+\$192
Опция 2: колонки Creative Speakers Megaworks 510D 5.1	+\$360
Опция 3: джойстик типа "геймпад" Logitech WingMan Gamepad Cordless	+\$50
Опция 4: джойстик типа "рукоятка" Thrustmaster HOTAS-COUGAR USB	+\$360
Опция 5: джойстик типа "руль+педали" ACT-LABS Force RS+ACT-LABS Clutch Performance Pedal System+ACT-LABS GPL USB Shifter	+\$410
Опция 6: принтер EPSON Stylus Photo 950 (струйный, фото-печать, A4)	+\$445

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$500

ДЕШЕВО И СЕРДИТО



Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: MB Chaintech CT-60JA3T (Socket 370, i815EP, SDRAM, AGP, Sound, ATA100, ATX)	\$69
Процессор: Intel Celeron 1000MHz (256k L2 cash Tualatin, 100 MHz)	\$44
Вентилятор: SMART FCPGA с рег.напр. BALL 60 мм 7931	\$3,5
ОЗУ: NCP 256Mb SDRAM (PC-133)	\$25
HDD: 30.7GB IBM IC35L030AVVN (UDMA100, 7200rpm)	\$73
Видеоплата: 64Mb NONAME AGP GeForce4 MX-440 TV-Out	\$65
Дисковод 1: CD-ROM 52x Samsung (IDE, OEM)	\$22
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	\$9
Корпус: Midi Tower Marathon II MI-160 Silver (250W, P4, ATX)	\$28
Монитор: 15" Rolsen C505 (1280x1024@60Гц, TCO95)	\$128
Колонки: Dialog M-691bc 120W	\$6
Итого:	\$472,5
Опция 1: замена модуля памяти на NCP 512 Mб	+\$25
Опция 2: звуковая плата Genius Maker Live Value 4.1 (CMI8738/PCI-SX)	+\$15
Опция 3: колонки Dialog M-580-4 (4.1)	+\$40
Опция 4: замена видеоплаты на 64Mb AGP NONAME GeForce3 Ti200	+\$25
Опция 5: джойстик типа "геймпад" Genius MaxFire G-08	+\$10
Опция 6: джойстик типа "рукоятка" Maxxtro JSK-210	+\$9
Опция 7: джойстик типа "руль+педали" Typhoon PC TURBO WHEEL (2 педали в комплекте)	+\$40,5
Опция 8: принтер Canon S-200 (струйный, 5 стр/мин, 2880*720dpi, USB, A4)	+\$72

няется, что конечный результат практически идентичен. То есть "учебный" комп со встроенной графикой и маленьким 10 Гб винтом стоит столько же, сколько и геймерская тачанка начального уровня с 64Mb GeForce4 MX-440 и 30.7 Гб жестким диском. Как видно из таблицы — виновата жадная DDR память и недавнее удешевление процессоров Duron. Комментировать данный факт тяжело, ибо виноватых нет. Как говорится — "так получилось, он сам пришел". Единственно — можем рекомендовать будущим меценатам при покупке дарственного класса рассмотреть также и

КРУТАЯ ЖЕЛЕЗКА



категорию "Дешево и сердито". Вдруг школьникам понравится...



Оборудование предоставлено компанией "РиК" (www.r-and-k.com)

КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ



Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: INTEL KD-850EMVRL (Socket478, i850E, FSB533, 32 bit RIMM USB 2.0, Sound, LAN, ATX)	\$164
Процессор: Pentium-4 3,06E (512k L2 cash, 533MHz bus, Socket 478, Hyper-Threading) BOX	\$550
ОЗУ: Samsung RIMM 256 Mb (PC4200, 232pin, 32bit) (2 штуки)	\$244
HDD: 185.2Gb IBM IC35L180AVV207-1 (ATA100, 7200rpm)	\$319
Видеоплата: 128Mb AGP8X ATI 3D Radeon 9700 Pro (DDR, DVI, TV-Out, OEM)	\$450
Дисковод 1: DVD+RW HP 200xi 12/10/32x IDE RETAIL	\$445
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" TEAC	\$11
Корпус: Thermaltake A6420A Xaser II (420W, 5 Fans, Aluminum, Silver, Winbow)	\$268
Звуковая карта: S.B.Creative SB AUDIGY 2 Platinum 6.1 PCI Retail Kit	\$227
Монитор: TFT 18.1" SONY SDM-M81 (1280x 1024, 300:1, TCO'99)	\$1200
Итого:	\$3878
Опция 1: дополнительный модуль памяти SAMSUNG RIMM 256 Mb PC4200	+\$122
Опция 2: колонки Creative Speakers Megaworks 510D 5.1	+\$360
Опция 3: джойстик типа "геймпад" Logitech WingMan Gamepad Cordless	+\$50
Опция 4: джойстик типа "рукоятка" Thrustmaster HOTAS-COUGAR USB	+\$360
Опция 5: джойстик типа "руль+педали" ACT-LABS Force RS+ACT-LABS Clutch Performance Pedal System+ACT-LABS GPL USB Shifter	+\$410
Опция 6: принтер EPSON Stylus Photo 950 (струйный, фото-печать, A4)	+\$445



24 часа в сутки мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться по мылу hot-line@igromania.ru или на форуме "Горячев ONLINE" на сайте вашего любимейшего журнала www.igromania.ru

Я купил 128MB SDRAM PC133, а моя материнка (GA-6ZMA/6ZM Intel 440ZX AGPset) поддерживает только PC100. Как обновить биос, где взять и чего опасаться?

Как обновлять BIOS, мы уже неоднократно писали. Где взять — вопрос особый. Персонально в вашем случае перепрошивка биоса не нужна. Если материнская плата не поддерживает PC133, то уже ничто не заставит ее этого сделать, так как это аппаратная опция.

Но не все так плохо. Во-первых, ты можешь без лишних тревог втыкать свой модуль в материнскую плату — работать он будет. Правда, на частоте 100 МГц. Ну а во-вторых, можно попробовать частично компенсировать недостающие 33 МГц настройками памяти в BIOS.

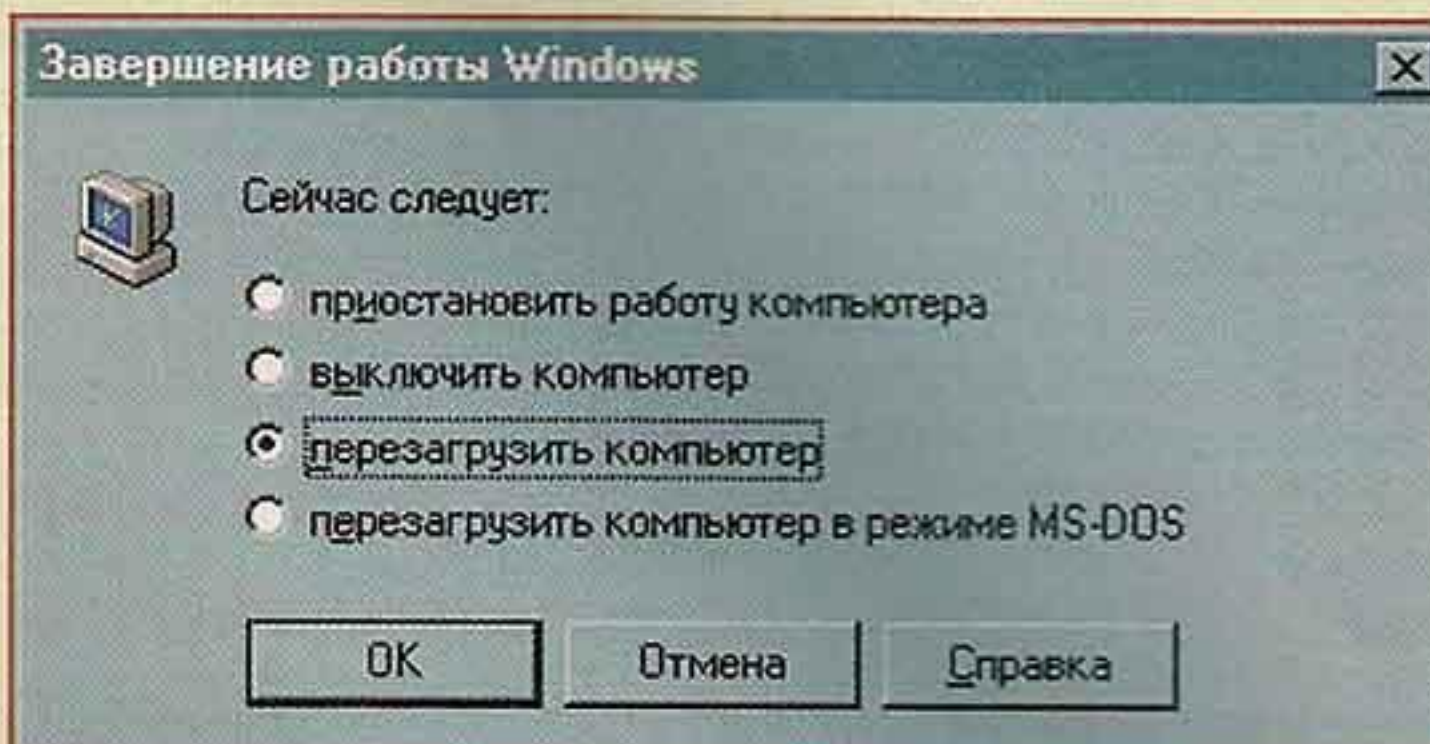
Для начала вооружись каким-нибудь бенчмарком, дабы оперативно следить за результатом и эффективностью процесса. Сделай первый полный тест системы и зафиксируй его где-нибудь. Это будет эталонный показатель производительности. После этого заходи в BIOS и ищи параметры RAS to MA Delay и/или DRAM Read WS. Не факт, что эти пункты в твоём BIOS будут называться именно так. Но слова "RAS" или "delay" там будут обязательно. Теперь попробуй изменять эти значения и с помощью бенчмарка проверяй прирост (или падение) производительности. Так ты найдешь оптимальное значение этих параметров. Как правило, уменьшение этих параметров приводит к ускорению работы оперативной памяти. Но не всегда, ведь это очень тонкие материи. Иногда десинхронизация системных таймингов может только понизить производительность.



Обмен опытом



Один из наших постоянных читателей доработал совет, печатавшийся в одном из прошлых номеров "Мании". Совет касался команды для перезагрузки компьютера. Читатель поместил ярлык с этой командой в автозагрузку своему другу. И когда друг включал компьютер... правильно, тот бесконечно перезагружался. Такое применение, безусловно, заслуживает внимания, с той лишь пометкой, что товарища замучила совесть. И он не знал, как откатить этот прикол обратно...



Но "Горячая линия" бдит двадцать четыре часа в сутки, семь дней в неделю и не помню сколько недель в году, поэтому оперативно отвечаем на вопрос читателя. Всего-то навсего нужно перезагрузиться в режим Safe Mode (с помощью нажатой клавиши Shift), набрать в командной строке msconfig и на последней вкладке отключить злосчастный мини-скрипт. Господа читатели! Если вы изобрели нестандартное применение наших советов, немедленно пишите на hot-line@igromania.ru. Ваш метод запечатлится в анналах истории!

Для работы в интернете я использую браузер Opera и сетевой экран ZoneAlarm. При этом периодически появляется сообщение, что "Internet Explorer пытается выйти в сеть". ЧТО ЕМУ ТАМ НАДО??? Может, это вирус, маскирующийся под IE? Также, хоть и реже, в инет пытается вылезти Проводник.

Может быть, и вирус. Рекомендую на всякий случай просканировать жесткие диски каким-нибудь антивирусом. Как вариант, с помощью абсолютно бесплатной и лицензионной версии AVP, которая имеется на диске "Игромании".

Вообще же, это достаточно стандартная ситуация. И "ослику ИА", и "Проводнику" (которые суть одно и то же) время от времени жизненно необходимо почувствовать себя частью международного форточкового сообщества. При этом "Проводник" почти наверняка ищет себе какие-нибудь апдейты или пытается передать на сервер microsoft.com информацию о твоём компьютере. Наш ответ Чемберлену: заблокируй в Zone Alarm и того, и другого нарушителя IP-границы: нечего им невесть где шляться.



Бонус



Где-то полгода назад наши читатели имели возможность ознакомиться со "сценарными" возможностями MS-DOS, изложенными в материале Константина Артемьева. Увы, некоторые возможности "забытой" операционки остались за кадром. Моя задача — напомнить вам о них.

1. Интересные функции есть у команды cd (смена каталога). Если набрать cd и две точки, текущий каталог сменится на каталог уровнем выше, это вы уже знаете. Но вот что вы точно не знаете: если увеличивать число точек, увеличится и уровень перехода. Например, команда "cd..." перемещает нас на три уровня выше.

2. С точками может употребляться еще одна команда — start. Она... барабанная дробь... открывает любую указанную в командной строке папку (каталог) в нормальном виндовом окне! Например, "start .." открывает родительский каталог в окошке.

Наверное, набивая какой-нибудь длинный-предлинный путь в командной строке, вы трижды проклинали и дядюшку Б, и тетюшку W. А зря! Можно избавиться от страданий, мышью перетаскив на окошко DOS нужную папку или файл, и путь к нему тотчас окажется в командной строке!

У меня такой вопрос: можно ли соединить 2 (или больше) компьютера, чтобы они работали как один? Т. е. "складывали" свои "усилия".

Можно. Более того, такая практика широко применяется в системах распределенных вычислений и кластерных суперкомпьютерах. Чаще всего в одном суперкомпьютере ставят несколько сотен, а то и тысяч процессоров и соединяют их высокопроизводительной шиной. Но иногда в общую вычислительную сеть связывают целые компьютеры. Обычно они объединяются скоростными сетями. Возможно, ты уже начал задумываться о покупке второго компьютера, чтобы "Квака" стала бегать в два раза быстрее? Спешу тебя обломать. Во-первых, даже в самых продвинутых кластерных или процессорных сетях производительность растет далеко не пропорционально количеству компьютеров или процессоров. Удвоение числа процессоров не приводит к удвоению вычислительной мощи. Хорошо, если мощь увеличится хотя бы раза в полтора. И чем больше процессоров, тем меньше дополнительный прирост от каждого в отдельности. Во-вторых, системы такого рода называют "системами распределенных вычислений" не просто так. Абы какие задачи решить они не способны. Вернее, способны, конечно, но не быстрее, чем один компьютер. Реальная же польза получается только при решении хорошо масштабируемых и специально оптимизированных под распределенную среду задач. То есть программа должна разбиваться на несколько параллельных подпрограмм, не связанных друг с другом логически. Все взаимодействия промежуточной информацией между узлами системы должны быть сведены к минимуму (так как производительность узла обычно в тысячи раз больше, чем средств связи между узлами). Только тогда от симбиоза компьютеров будет какой-нибудь толк.

Я обладатель акустической системы SVEN (SPS-838) 4.1 и звуковой карты SB Creative Live Player 5.1 (DD 5.1 SB 0100). Расскажите, пожалуйста, как правильно все подключить. Нужно ли подключать передние и задние сателлиты отдельно, а не через сабвуфер? В меню Speaker Selection нужно выбирать 4 speakers или Live!Surround? Если можно, то поподробнее.

Передние и задние сателлиты подключать нужно через сабвуфер, благо там имеются соответствующие отверстия. Как подключать — сверься по инструкции. Обычно задние сателлиты можно отличить от передних по длине проводов: у задних длиннее. В остальном сателлиты абсолютно одинаковы, так что подключать их можешь как угодно. А когда будешь расставлять сателлиты, обращай внимание на подписи с задней стенки сабвуфера, чтобы не перепутать левые с правыми, задние с передними. От сабвуфера к звуковой карте у тебя пойдут два провода — для переднего и заднего каналов. Чтобы не ошибиться, куда какой втыкать, обращай внимание на цвета гнезд и штекеров. Они должны совпадать. Обычно штекер и гнездо переднего канала имеют зеленый цвет, а заднего — черный. Если слушаешь музыку, в меню Speaker Selection ставь 4 speakers. Если играешь, не так важно, какой режим ты выберешь. Правда, некоторые игры не хотят включать EAX, если в настройках ты не укажешь Live!Surround.

Я слышал, что за свою интернет-страничку можно получать деньги. Если да, то как?

Сам факт существования странички вряд ли будет тебе оплачен, скорее наоборот: попросят раскошелиться за жизненное пространство на web-сервере. Но! Если ты человек предприимчивый и имеешь хотя бы толику везения плюс свободное время, можно попытаться сделать свою страничку деревом, несущим золотые яйца.

Есть несколько путей обогатиться за счет Паутины. Как вариант — можешь организовать онлайн-магазин и продавать через него бабушкины пирожки с повидлом. Дело это трудоемкое, да и капиталовложений (в бабушку) требует немалых. Гораздо проще зарабатывать на баннерных кликах. Для начала тебе придется создать не просто страничку, а страничку, интересную другим людям. Это самое главное. Потом несколько месяцев с помощью баннерообменных сетей, тематических каталогов, досок объявлений и конференций необходимо раскручивать проект, привлекая на сайт как можно больше посетителей. Ну и не забывай обновлять содержимое самого сайта — если там долго не будет ничего новенького, люди потеряют к нему всякий интерес. А отвернувшегося пользователя привлечь обратно куда сложнее. Для пущей привлекательности проштудируй разнообразные пособия по раскрутке и дизайну. Когда число посетителей перевалит за тысячу в день, можно подумать об извлечении выгоды. На первых порах заключи контракт с каким-нибудь баннерным агентством, которое платит за клики или просмотры. Это будет приносить тебе твои честные 10-100 зеленевших от зависти звездно-полосатых президентов в месяц. Ну а если твой сайт станет по-настоящему народным, можешь обращаться в рекламное агентство за "серьезными" рекламодателями. Или они сами тебя найдут.

У моего друга есть сабвуфер на 200 ватт (не знаю, какой фирмы). Он говорит, что если его подключить к аудиокарточке, то она погорит. Это правда? Если да, то можно подключить так, чтобы она не погорела?

Мой престарелый учитель логики (если помните, он сошел с ума) всегда рекомендовал в подобных вопросах искать причинно-следственную связь. Сейчас как раз именно тот случай, когда следует последовать его совету.

Сигнал идет от аудиокарты к сабвуферу, а не наоборот. То есть изначально причиной является звуковуха, а следствием — сабвуфер. Если к мощной звуковой карте подключить слабенький сабвуфер, то причинно-следственная связь будет нарушена, и в этом случае может погореть сабвуфер, но никак не звуковая карта. Кстати, если не секрет, где это твой друг откопал ТАКОЙ сабвуфер?

! Лево́й пяткой !

По доброй традиции, описываем симпатичный прикол, связанный с системными командами. На сей раз объектом нашего внимания стала следующая строчка:

"Rundll32 user, disableoemlayer"

Результат: у друга виснет мышь и клавиатура, темнеет экран, и на черном фоне одиноко реет курсор. Но это еще не все! Компьютер на самом деле продолжает работать! Windows не зависает, система в порядке, то есть изменения чисто внешние. Это не только прикол, но и хороший способ заблокировать компьютер для неугодных пользователей. Разблокировать компьютер (дистанционно, разумеется) можно с помощью команды

"Rundll32 user, enableoemlayer"



В мире появился новый вирус! Он называется "Дрюня" (рабочее название), и гуляет он не по сети, а по деревеньке МоСкВе... После заражения в вашей квартире начинает пропадать не только компьютер, но и занавески, обои, пол (!!!), одним словом все вещи, включая саму квартиру... Дайте совет, как избавиться от этого вируса!!!

Спасибо, но мы уже в курсе. Буквально вчера цвет редакторского состава "Игромании" в спешном порядке был экипирован и направлен на борьбу с мировым злом. Но непосредственно перед высадкой десанта курьерской почтой пришла радостная весть о том, что в "Детском мире" появился новый антивирус, названный "Баба Маша унд тринитротолуол". Этот феноменальный химсостав в считанные часы избавил уездную деревеньку МоСкВу от опасной заразы. "Дрюня" был пойман, и допрошен в застенках дорредакции. Нам удалось выяснить, что Дрюня — это не просто вирус, но целый заговор Игроразработчиков против ЧО (человеческого общества). В один светлый осенний день художникам и дизайнерам вдруг стало лень рисовать и дизайнить фурнитуру компьютерных игр, вследствие чего дармоеды скинулись на пузырек штатному программисту Петровичу. Тот ровно после двух стопок выдал на-гора уникальнейший вирус "Дрюню", из-за которого, собственно, и разгорелись окрестные торфяники. Вирус занимался тем, что изымал из нашей реальности матценности и переносил их в виртуальные миры разработчиков. Худдизсостав был страшно доволен: вирус избавил их от долгой и кропотливой работы, а заодно и от самого Петровича, который был оцифрован первым. Но теперь все вернулось на круги своя: вирус пойман, а ленивые художники наказаны. В воспитательных целях им предписано скопировать в виртуальность всю нашу скромную вселенную.

Мне нужно срочно ужать WMA-файл (взятый с обычного музыкального CD). Архивирую zip'ом и rar'ом, а размер совсем не уменьшается. Что делать?

Для начала давай разберемся в терминологии. На "обычных музыкальных" компакт-дисках звук записан в формате DA (Digital Audio), а WMA — это формат программы Microsoft Media Player (Windows Media Audio). Немудрено, что файл не желает сжиматься, ведь он и так уже изрядно скомпрессирован. Единственный путь уменьшить его размеры — это перекодировать с меньшим качеством (с меньшим битрейтом и частотой). В интернете ты без труда найдешь десятки программ для выполнения этой в принципе несложной задачи.

ИНТЕРНЕТ

СОБЫТИЯ ЗА МЕСЯЦ

Кольчатая пастораль

На дворе — зима. Все кольчатые давно спят, свернувшись в плотные клубки на глубине полтора-два метра. Некоторые — те, что обитают возле теплотрасс, — активны, но их обмен веществ замедлен, и они редко питаются. Но это — черви живые. Сетевые же черви с зимой только звереют. Каждый новый месяц приносит нам новых паразитов. В интернете участились случаи заражения новым вирусом — Winevar, более известным как “Корейский червь”.

Для проникновения с почтового ящика на ваш компьютер червь использует брешь в системе безопасности Internet Explorer — Microsoft VM ActiveX Component IFRAME Vulnerability. Наличие данной дыры делает возможным заражение компьютера без запуска пользователем каких-либо исполняемых файлов. Вирус активируется в процессе чтения письма.

После активации Winevar изменяет загрузочные модули Windows. После перезагрузки системы вирус оказывается уже в памяти вашего компьютера и активирует модуль распространения. Просканировав все файлы формата .htm и .dbx, червь извлекает из них информацию об адресатах, которым вы хотя бы раз отправляли письма со своего компьютера, и рассылает им копии себя, напрямую подключившись к smtp-серверу.

С вирусом надо быть особенно внимательным, потому что, в отличие от многих других вполне безобидных червей, Winevar в первую очередь удаляет с дисков и из памяти все антивирусные программы, файрволы и отладчики, прихватив с собой целую авоську системных файлов, восстановить которые (если вы своевременно не сделали бэкап системы) практически невозможно. Но это еще не все. Червяк автоматически заражает вашу систему вирусом Win32.Funlove, а также запускает постоянное обращение к веб-серверу компании Symantec. Иными словами — просто пытается взломать этот сайт с вашего компьютера.

Будьте осторожны: вирус может оказаться не только в спаме, но и в любом письме вашей деловой переписки. Большинство антивирусов уже научилось отлавливать Winevar, но для этого нужно скачать последние базы обновлений. Есть и еще один выход — обзавестись заплаткой на дыру Microsoft VM ActiveX Component IFRAME Vulnerability. Лучше закройте обе бреши.

Ценовое поползновение

Компании “РТКомм.Ру”, Golden Telecom и “МТУ-Интел” собираются повысить — решение

уже принято — цены на рынке оптового сетевого трафика почти в два раза. Более того, изменится и система оплаты. Если раньше фирмы, покупающие у компаний трафик, выплачивали некоторую фиксированную ежемесячную сумму, то теперь оплата будет проводиться по гигабайтно. И если раньше средняя цена на тот же гигабайт составляла от пяти до двадцати долларов, то теперь подскочит до пятидесяти-ста вечнозеленых бумажек.

Сейчас доля рынка интернет-услуг, предлагаемых “РТКомм.Ру”, Golden Telecom и “МТУ-Интел”, составляет приблизительно пятьдесят процентов от всего рынка. Повышением цен компании хотят вытеснить мелких конкурентов. Мелким провайдерам будет просто невыгодно существовать в условиях конкуренции и более жесткой системы оплаты. Иными словами, идет борьба за место под солнцем. И в итоге на нашем рынке останется лишь несколько компаний-монополистов.

Чем это все грозит нам — конечным пользователям? Да все тем же ростом цен на трафик. И, скорее всего, цена подскочит раза в полтора-два. Возможно, когда мелкие компании будут вытеснены с рынка, цены снова упадут, но это произойдет не сразу, да и не факт, что вообще произойдет.

Я вам пишу, чего же боле...

Читать чужие бумажные письма всегда считалось делом неблагодарным. Подлым занятием. Читать чужую интернет-переписку тоже не принято, хотя тут почему-то общественность менее радикально настроена к нарушителям. Если же директор фирмы, сотрудники которой постоянно получают e-mail, контролирует весь входящий почтовый трафик — это и вовсе считается нормой. Якобы для дела полезно. Вы можете возмущаться, что ваша любовная переписка с Машей из Новосибирска не имеет никакого отношения к делу, руководитель скажет лишь, что “любовную переписку надо вести с домашнего компьютера”. Британские законники не считают, что деловая почта может подвергаться перлюстрации.

Информационный британский комиссариат занимается подготовкой свода законов, запрещающих просматривать чужую почту не только руководителям предприятий, но и любым гражданам. Так что если вы — Ватсон, житель Англии — решите вдруг прочитать переписку своего коллеги Шерлока, то рискуете ответить за свой поступок. Получить административное взыскание, скажем.

Похожие законы были приняты не так давно и во Франции, после шумевшего процесса между компанией Nikon и одним из ее сотрудников, подавшим на компанию в суд за изучение его переписки с другом. Дело было выиграно истцом, согласно закону о правах на свободу переписки.

С одной стороны, подобные законы дают любому человеку больше свободы при переписке по e-mail. С другой — если все сотрудники будут уверены, что их корреспонденцию никто не читает, то доля деловой переписки в “деловом” трафике может резко сократиться.

“Вискас” через Сеть

Чего только нельзя сделать через Сеть! Многого нельзя, но еще больше можно. Поздравить кого-нибудь с праздником — легко. Купить нужный товар — не проблема. Заработать — проще простого, хотя и не много. Даже брак зарегистрировать или принять крещение и то в некоторых странах разрешено. А теперь с помощью интернета можно еще и за своим питомцем домашним ухаживать.



Компания AlphaOmega Soft разработала интернет-кормушку для кошек и собак. Устройство незамысловато. Контейнер с кормом подсоединен к дозатору, веб-камера устанавливается непосредственно над приемником пищи, из которого брат наш меньший должен кушать. Дозатор управляется по интернету. С работы или из любого другого места, где есть компьютер с выходом в Сеть, вы всегда можете пронаблюдать, не суетится ли ваш Мурзик, Тузик или Борис возле кормушки, ожидая поступления корма. И если суетится — нажать на кнопку

управления дозатором. Зверюга получит свою порцию пищи. Просто и удобно. Самое главное, что идея универсальна. По такому же принципу можно построить системы по поливу цветов на расстоянии, по подсыпанию проса попугаю или по подкармливанию рыбок в аквариуме. Вопрос только, что делать, если хозяин любит отдыхать вдали от компьютеров...

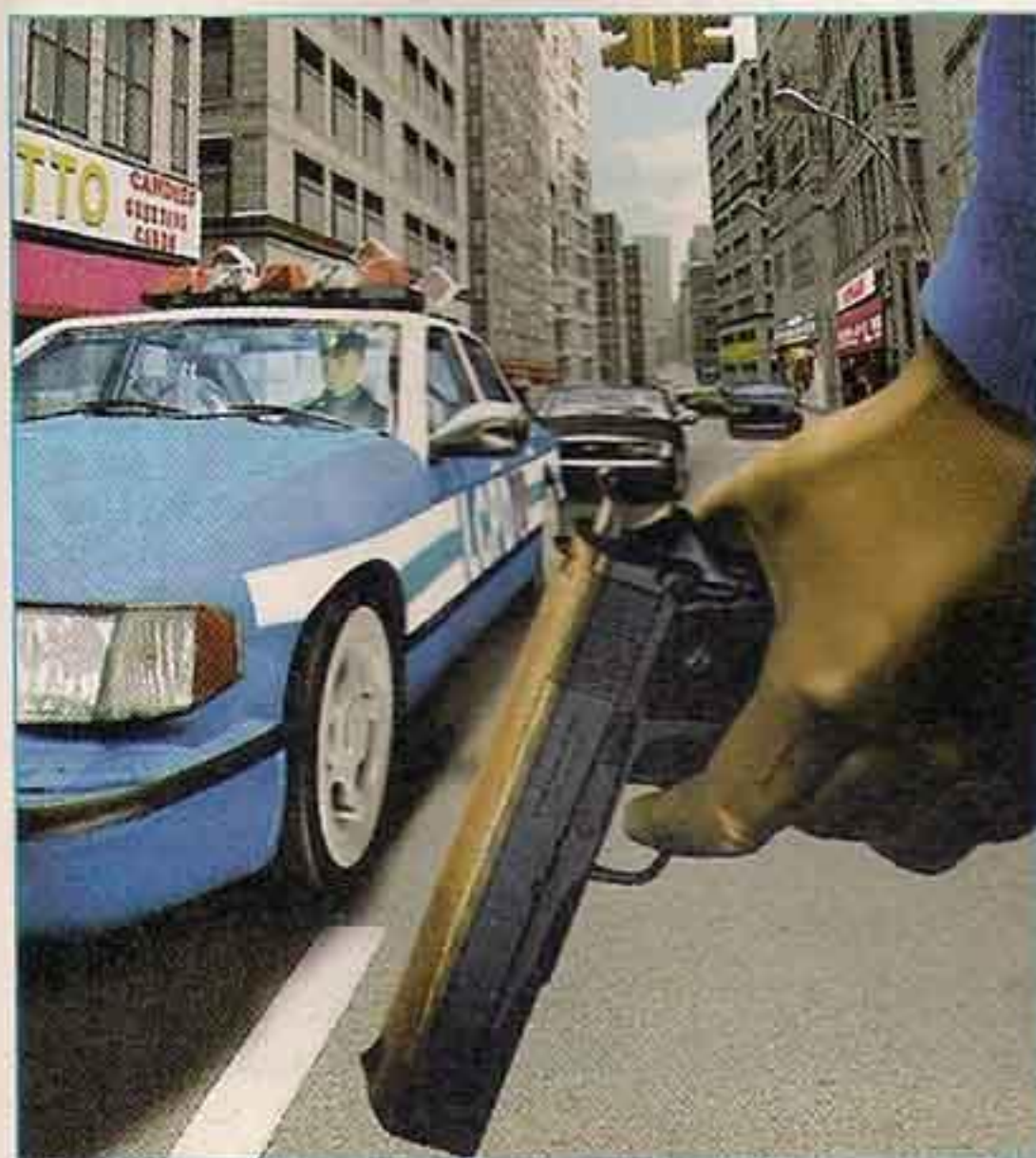
Голубой цвет мобильника

Компания eMarketer, занимающаяся сбором статистики по серфу в Сети пользователей, выходящих в интернет через беспроводную связь — в частности, посредством мобильных телефонов, — пришли к очень интересному заключению. По данным eMarketer, популярность различных сетевых ресурсов среди таких пользователей выглядит, скажем так, несколько нестандартно. Пятнадцать процентов юзеров интересуются различными билетами — это нормально, приблизительно девятнадцать процентов пользователей проводной связи также интересуются куплей/продажей различных билетов. Около семнадцати процентов "беспроводных" пользователей интересуют различные каталоги — тут тоже без отклонений. Еще около восемнадцати процентов разыскивают в Сети через свои мобильники информацию по авто — что ж, тема среди "беспроводных" пользователей тоже очень популярная. Но! Целых тридцать процентов (!!!) пользователей беспроводных сетей интересуются сайтами сексуальных меньшинств.

Будьте поосторожней с людьми, которые втыкают свои мобилы в ноуты и серфят по интернету. Мало ли чего супостаты удумают. Тридцать процентов — не шутка...

GTA 3 выходит из виртуальности

Несть числа прениям вокруг компьютерных игр. Особенно возле темы их полезности и вреда. Одни кричат: "долой насилие", другие вторят им — "убрать всю кровь из экшенов". Кто-то возражает — "жестокость в играх снимает стресс, прочь лапы от перерезанных виртуальных артерий и вскрытых виртуальных вен".



Запрещенную сразу после выхода в Австралии GTA 3 наконец-то разрешили к продаже, правда, после некоторого ценза — пинать прохожих нельзя, полицейских двумя выстрелами не убьешь... Не успели разрешить, как один ворюшка воспользовался сим фактом, чтобы оправдать себя в суде. Некто Мика Зорнер, будучи уличенным в краже авто, раскрыл суду самый сокровенный свой секрет. Все угоны он совершал под впечатлением от GTA. Начитался в Сети подробных инструкций, написанных фанатами игры, о том, как угонять тачки, и то же самое решил попробовать в жизни. Перед каждым делом выходил в Сеть, читал гайд и крал очередной кар. И так до тех пор, пока супостата не выловили в момент вскрытия дверцы очередного "Шевроле".

Примет ли суд во внимание "причастность" к делу компьютерной игры, пока неизвестно, но противники насилия и прочих противозаконных действий в играх уже стоят на ушах. "Долой кровь! Долой нарушение законов!". А для Мика это — может быть, просто единственный шанс отмазаться от тюрьмы.

С днем рождения, Аська!



Дело было в Израиле. На дворе стоял 1996 год. Четверо ребят, на досуге развлекающихся программированием, зарегистрировали в государственной конторе компанию Mirabilis Ltd.. Mirabilis была создана для разработки новой технологии общения через интернет. И уже спустя несколько месяцев — в ноябре 1996 г. — свет увидела первая версия сетевого пейджера ICQ. ICQ — звуковая аббревиатура от I Seek You. И это была настоящая революция. Фурор! За год у программы появились десятки тысяч поклонников. Интернет обзавелся новой формой общения. Удобной и не требующей каких-то затрат.

И вот прошло шесть лет. Аська похорошела, обзавелась новомодными примочками, симпатичными рожицами, научилась поддерживать шкурки, в ней появилась интернет-телефония и система для чата, возможность закачивать свои фотографии на сервер и отсылать письма на e-mail. Но это все — удобства, за которыми скрывается все та же суть, что была в аське и в 1996 году. Программа до сих пор остается самым удобным и самым массовым интернет-пейджером. У утилиты есть сотни клонов — некоторые, кстати, весьма успешные — но ни один из них не смог обогнать аську по популярности. Сейчас в службе Mirabilis зарегистрировано более 175 000 000 пользователей. Только вдумайтесь в эту цифру — сто семьдесят пять миллионов! У каждого четвертого жителя Сети установлена аська. Именно ICQ — самая

скачиваемая в интернете программа. Неоднократно ставился вопрос о переводе утилиты на коммерческую основу, но пока аська остается бесплатным продуктом. И это — одна из составляющих ее успеха.

Всей редакцией желаем тете Асе еще долгих и долгих лет бесплатной жизни. С днем рождения!

Танзанийский рай



Интернет, войдя почти в каждый американский дом, прошелся веб-сапогом по странам Европы, задел голенищем Россию, устремился на Восток... Даже в Антарктиде и то есть выход в Сеть. Но все же удивительно слышать, что быстрее всего виртуальный паук раскидывает свою сеть на территории Танзании. Именно эта страна переживает сейчас бум интернет-кафе, которые растут на благодатной африканской почве, словно грибы после ядерного взрыва. Сначала в Дар-Эс-Саламе — столице Танзании, — потом в пригородах и далее по территории всей страны. Впору завидовать танзанийцам, ведь цены за трафик у них просто неприлично низкие. Любой деревенский житель может позволить себе ежедневно несколько часов проводить в Мировой Паутине. Что интересно, основная масса интернет-пользователей — женщины. Слабый пол, до этого занимающийся торговлей сувенирами на местных рынках, быстро сообразил, что через Сеть торговлю можно вести с куда большим успехом. Даже владельцами интернет-кафе чаще всего являются именно женщины, предпочитающие погружение в виртуальность пьянкам в деревенских кабаках. Кстати, интересное решение проблемы пьянства. Если в той же России все питейные заведения заменить на интернет-кафе... Ох, лучше уж и не мечтать. ■

Илья "Orange" Виктор
Александра Евдокимова

(orange@igromania.ru)
(real_maze@mail.ru)

БОЙЦОВСКИЙ COMBATS.RU КЛУБ



Что ты можешь знать о себе,
если ты еще ни разу не дрался?
к/ф "Бойцовский Клуб"

Одержать сто побед в ста битвах —
это не вершина воинского искусства.

Повергнуть врага без сражения —
вот вершина.

Сюнь-Цзы

Об онлайн-ролевых играх сейчас говорится и пишется много. Существует множество проектов, как зарубежных, так и отечественных. Начиная с огромных игровых вселенных вроде Ultima Online и заканчивая простенькими MUD'ами, о которых знают только избранные. Весной этого года неожиданно свершилась так называемая "бархатная" революция — на свет появился некоммерческий российский проект "Бойцовский Клуб". За короткое время "БК" приобрел невероятную популярность среди русскоязычных пользователей Сети. В "Комбатс" сейчас играют все — школьники, студенты, журналисты, программисты, музыканты, ночные сторожа, системные администраторы, секретари-референты, менеджеры, дизайнеры, владельцы заводов, газет, пароходов и операторы доильных машин — люди всех возрастов и профессий проводят долгие часы в виртуальных текстовых баталиях.



Причины сверхпопулярности игры — доступность (требуется любой доступ в интернет и браузер), простой и логичный игровой процесс (система, несмотря на свою глобальность, понятна каждому уже с первых минут игры). И, самое главное, "БК" невероятно затягивает (в этих скобках и написать нечего, кроме как намекнуть на гениальность разработчиков).

ОСНОВЫ ОСНОВ

Что же представляет собой уже ставший легендой "Бойцовский Клуб"? На эту тему можно долго спорить — многие старые ролевики утверждают, что это не RPG. С этим можно согласиться и назвать "БК" мультиплеерным пошаговым файтингом с ролевыми элементами. Но чтобы не путаться, будем относиться к этой игре как к ролевой.

Принцип игры таков: свеженародившийся герой участвует в поединках с другими новичками; набрав определенное количество опыта, он получает следующий уровень с повышением характеристик и волен полностью распоряжаться своей судьбой. Максимальный уровень — 21, после которого герой становится божеством. Однако этой заоблачной цифры за полгода существования игры еще никто не достигал.

Как в любой приличной RPG, наличествуют и экономический, и социальный элементы, а если учесть, что все игроки реальные люди, в дело вступает еще и психология. Развитие товарно-денежные отношения, магия и техноло-

гия, интриги и заговоры, противостояние "светлых" и "темных", клановые войны, оборона и штурм замков — вот что ждет высокоуровневых игроков.

Полное руководство по игре в "БК" может с легкостью занять половину журнала, а то и больше. Поэтому мы постараемся в сжатой форме — в двух статьях — рассказать вам об основах и продвинутой игре. В первой части мы разберемся в азах виртуальных боев, а буки, ве-ди и загадочную букву "хер" — руководство для "продвинутых" игроков и другие полезные сведения — ждите в следующих номерах...

Рождение героя

Для вступления в "Бойцовский клуб" требуются только доступ в интернет и Internet Explorer версии старше 5.0. Другие браузеры не поддерживаются по соображениям безопасности. Также Орега в силу своих особенностей может открыть простор для всевозможных махинаций и подлостей.

▲ Общий вид главной страницы. Внизу чат, а сверху характеристики героя и основные кнопки управления.

Набираем в адресной строке заветное www.combats.ru (лучше сразу занесите в букмарки) и приступаем к регистрации, которой необходимо уделить определенное внимание. Логин может содержать любые символы, в том числе и кириллицу. Логин будет служить именем вашего героя на протяжении всей игры, так что хорошенько над ним подумайте. Вводим пароль (такой, чтобы можно было запомнить, ибо он не кэшируется) и e-mail (правильный и надежный), затем остальные данные. По законам клуба запрещается создание более чем одного аккаунта (вычислить легко по почтовому адресу, а при желании и по IP), наказание можно понести любое, вплоть до удаления героев, так что будьте внимательны.

Теперь настало время создания персонажа. По умолчанию все характеристики равны трем. При распределении очков лучше вложить максимум в ловкость и выносливость. На первых уровнях сила не играет большой роли, а интуицию предстоит прокачивать в дальнейшем, благо дополнительных очков подкинут уже на нулевом уровне. Так как цель новичка прежде всего заключается в выживании, он должен быть вертким и живучим, а остальное приложится. Единственное очко можно сразу вложить в какой-нибудь

и позволяющая немного быстрее восстанавливаться после боя.

Теперь нажмем на кнопку Карта Миров и попадем в здание самого клуба. Перед вами восемнадцать комнат, но пока доступны только первые четыре — комнаты для новичков. Каждая комната представляет собой типичный веб-чат, разобраться с ним не составит труда. Справа — список присутствующих. Подробнее о каждом можно узнать, нажав на синий значок "i" рядом с именем.

В комнате для новичков, как правило, тусуются несколько волонтеров, готовых ответить на любые вопросы, а иногда и кто-нибудь из администрации. Здесь же назначаются поединки, обсуждаются прошедшие бои, идет постоянно общение на самые разные темы.

Однако вернемся на карту и нажмем на самую нижнюю кнопку, чтобы попасть на центральную площадь.

Здесь находятся два магазина — государственный (торгует новыми вещами) и комиссионный (торгует вещами подержанными, их же покупает по низким ценам). О магазинах мы еще поговорим подробнее, а пока ознакомимся с остальными заведениями.

В бой!

Однако хватит слоняться без дела, мы пришли сюда драться. Следующей остановкой будет зал поединков. Жмем кнопку Поединки, появится меню со списком доступных типов боя. Героям нулевого уровня доступны только бои для новичков, физические поединки — для любых ге-

Кто есть кто

Ап — промежуточное повышение одной характеристики по вашему выбору и добавление некоторого количества кредитов. Случается при достижении определенной планки опыта (указана в скобках рядом с общим количеством набранной экспы).

Бан — временная или постоянная блокировка аккаунта.

БК — сокращенное название "Бойцовского Клуба".

Левел — уровень.

Молчание — заклинание, накладываемое администраторами чата, на некоторое время лишает права голоса.

Ник — псевдоним, имя героя.

Скилл — уровень мастерства владения каким-либо видом оружия.

Стат — любая базовая характеристика.

Флуд — многократное повторение одного и того же сообщения в чате, длинные бессмысленные тексты. Наказывается.

Экспа — очки опыта.

Поединок

Ваш ход

Атака	Защита
☐ удар в голову	☐ блок головы и корпуса
☐ удар в корпус	☐ блок корпуса и пояса
☐ удар в пояс(пах)	☐ блок пояса и ног
☐ удар по ногам	☐ блок головы и ног

21:04 _оранж_ пытался провести удар, но !Boyan! блокировал удар открытой ладонью прямо в пятку.

21:04 !Boyan! выдохся и потому безумный _оранж_ заблокировал удар в пах.

Комментатор: возьтася как сонные мухи... давайте я вам лучше анекдот расскажу: ...

21:04 !Boyan! потерял самоконтроль, вследствие чего _оранж_ поставил блок на удар локтем по бедрам.

21:04 _оранж_ не контролировал ситуацию, и потому !Boyan! блокировал удар в ноздрю.

Часы показывали 12.11.02 21:04, когда _оранж_ и !Boyan! бросили вызов друг другу.

Сила: 6
Ловкость: 5
Интуиция: 4
Выносливость: 7
Уровень: 1

Сила: 5
Ловкость: 5
Интуиция: 4
Выносливость: 8
Уровень: 1

▲ Так проходит честный бой один на один. Противники по очереди наносят друг другу удары и блокируют уязвимые части тела. Исход поединка зависит от характеристик героев и от удачи. Обратите внимание на реплики комментатора.

скилл, в зависимости от оружия, которое будете использовать (в большинстве случаев новичок, подзаработавший немного денег, в состоянии купить либо нож, либо кастет). Генерация персонажа закончена. Поздравляем с днем рождения!

Выйду на улицу, гляну на село...

Осмотрим новорожденного. Нажав кнопку Настройки/Инвентарь, вы можете ознакомиться со скудным содержимым вашего заплечного мешка, а заодно выбрать изображение своего героя и отредактировать свои анкетные данные, сменить пароль или ознакомиться с отчетом о ваших финансовых операциях (услуга платная и на данном этапе не нужна). Инвентарь поделен на три части — предметы, заклинания и различные документы. У нового персонажа имеется только дешевая рубашка, дающая +3 к здоровью

Рядом — ремонтная мастерская, где за небольшую сумму можно отремонтировать поврежденные предметы, а также почта, позволяющая отправлять личные сообщения другим игрокам, и вокзал, служащий для перемещения между городами. На момент написания статьи городов было три: Angels city, Demons city и Devils city. На вокзале можно посмотреть расписание и в подходящее время сесть на поезд и отправиться в другой город, путешествие занимает несколько часов реального времени, в зависимости от стоимости билета и места назначения.

Чуть правее возвышается Башня смерти, где проводятся кровопролитные турниры между высокоуровневыми героями. Из неработающих пока зданий имеются церковь, где в скором времени можно будет заключать брачные союзы, и казино, сами знаете для чего предназначенное.

роев от первого уровня включительно. Договорные — для тех, кто заранее собирается сразиться с определенным противником. Групповые — для битв "стенка на стенку", в которых вы атакуете несколько противников по очереди. Также вы можете посмотреть на ход текущих поединков и результаты прошедших.

Чтобы поучаствовать в поединке, нужно принять одну из доступных заявок либо подать свою. При подаче заявки необходимо указать тип боя (кулачный или с оружием) и таймаут. О таймауте стоит сказать отдельно... Если у вашего противника возникли проблемы со связью или же он просто сбежал, по прошествии определенного времени (от 3 до 10 минут, в зависимости от настроек боя) вам автоматически засчитывается победа, особо принципиальные могут признать ничью. В течение минуты вашу заявку, скорее всего, примут, и вы можете, подтвердив начало боя, вступить в смертельную схватку. Вот тут и начинается самое интересное.

Появляется окно боя, за один ход можно нанести один удар — по голове, в корпус, в пах или по ногам — и поставить блок на эти части тела. Противник, в свою очередь, делает то же самое. При попадании в незаблокированную часть наносится урон, рассчитываемый по формуле в зависимости от характеристик героев. Если удар попадает в блок или не в меру ловкий противник

уворачивается, то никакого урона не наносится (за исключением критических ударов, зависящих от интуиции героя).

Например, вы бьете в пах и блокируете голову, а соперник наносит вам удар по голове и блокирует корпус. Скорее всего, вы отразите удар по голове, заодно больно пихнув врага в чресла, тем самым нанеся ему некоторые повреждения. Сами при этом не пострадаете. Это пример удачного хода, а неудачный додумайте сами.

В среднем бой продолжается от двух до десяти минут и заканчивается, когда здоровье одного из противников достигает нулевой отметки.

Термины и понятия

В "Бойцовском клубе" существует несколько общественных движений или фракций. Отношение персонажа к той или иной фракции можно определить по значку рядом с его ником.

Паладины — члены Братства Света, всесторонне положительные герои, судьи и вершители закона, они же администрация.

Члены Братства Тьмы — противники паладинов. Отрицательные герои. Вампиры, демоны, упыри и вурдалаки.

Нейтралы — простые игроки, которые "не за них и не за нас".

Хаос — наказанные нарушители законов. Лишены многих возможностей. В Хаос отправляют принудительно.

Победитель получает опыт и еще одну единицу в пункт "победы", а проигравший не получает ничего. В случае, если оба противника одновременно погибли (а такое случается довольно часто), засчитывается ничья, в результате которой ни один из участников боя ничего не получает и не теряет.

Во время поединка ведется подробный лог с комментариями, которые сами по себе заслуживают внимания, ибо сделаны с изрядной долей юмора. Запись боя сохраняется в архив и может быть впоследствии проанализирована. За ходом боя, при желании, могут наблюдать другие бойцы.

Допустим, раунд закончился в вашу пользу, но при этом осталось пункта два здоровья. Не стоит расстраиваться — здоровье восстанавливается автоматически, по 10% за 3 минуты. На полное восстановление уходит около получаса, как раз чтобы попить чая с коньяком и тортом, устроить перекур, немного поработать или обсудить прошедшую драку.

Растишка от БК

За бои вы будете получать очки опыта и постепенно развивать свое виртуальное альтер эго. Однозначной и универсальной стратегии прокачки героя не существует. Иначе играть было бы неинтересно. Как и в любой серьез-

ной RPG, "универсальный" герой окажется посредственностью, неспособной к нормальным действиям.

На нулевом уровне за каждую победу вы будете получать около пяти очков. Для получения первого уровня необходимо одержать 22 победы. Несколько раз за уровень, при достижении определенной планки (указывается в скобках, после общего количества опыта), герой получает "ап" — один пункт характеристики и немного денег. Достигнув первого уровня, вы получите в свое распоряжение три очка для повышения характеристик и одно для прокачки скиллов, плюс денежку на карманные расходы. Как ими распорядиться — ваш выбор. Существует множество различных вариантов прокачки, от прущего напролом человека-танка, который если уж попадет, то одним ударом укокошит, до эдакого ниндзя, наносящего множество точных ударов и уворачивающегося от любых атак. Новичкам, как было сказано выше, стоит качать ловкость и выносливость, вкладывая немного в силу — это поможет пройти нулевой уровень с наименьшими потерями. Далее же стоит серьезно подумать над перспективами развития вашего персонажа.

Начиная с первого уровня, количество получаемого опыта будет варьироваться от раза к разу, в зависимости от противника, которого вы победили. Для каждого уровня имеется базовое количество опыта, начисляемое за победу над равным противником. Модификаторами здесь являются разность характеристик вашего героя и оппонента и используемые в поединке предметы. Например, победив голыми руками вооруженного противника, у которого сумма характеристик выше, вы получите больше опыта.

Торгаши целый день продают беляши

Драться мы научились. Самое время вспомнить о торговле. Важным фактором является отсутствие "халявных" источников предметов, таких как монстры и погибшие игроки. Возможность воровства также отсутствует. Некоторая, весьма скромная сумма начисляется за уровни и апы. В распоряжении игроков имеются по два магазина (государственный и комиссионный) в

каждом из городов. Государственное торговое учреждение продает новые товары по довольно высоким ценам, а частный "комок" продает поддержанное обмундирование подешевле, а также покупает за копейки любые вещи.

Намного выгоднее покупать и продавать в *Торговом Зале*, где почти всегда сидят желающие что-либо сбавить либо приобрести. Здесь же процветают самые разные способы наживы, как честные, так и не очень. Обмен между игроками осуществляется при помощи кнопки **Передать вещи**, и уже здесь вас могут запросто "кинуть", взяв предмет и не дав ничего взамен. Так что всегда, перед тем как подтвердить сделку, убедитесь, что все честно. Другой способ обогащения — ростовщичество. Некоторые игроки дают деньги в долг под проценты. Их услугами можно воспользоваться, но лучше не пытаться "зажать" долг, так как кредитор может пожаловаться администрации, а за мошенничество наказывают.

Популярной является профессия челнока, основанная на изменениях в ассортименте магазинов. Обладающий коммерческим чутьем игрок вовремя покупает партию, скажем, амулетов и везет их в другой город, где ощущается их острый дефицит.

Отдельным пунктом стоят народные забавы вроде тотализаторов и викторин. На определенное время назначается поединок гладиаторов, принимаются ставки, и по результатам боя выплачивается вознаграждение поставившим на победителя и самому победителю. Здесь своя мафия — местные толстосумы вкладывают деньги в перспективных бойцов в надежде получить с этого некие дивиденды. В тотализаторе часто участвуют и такие совсем не виртуальные вещи, как футбольные матчи или заезды "Формулы 1". Викторины, лотереи и договорные бои на деньги тоже являются неплохими способами подзаработать.

Самые честные способы заработка — помощь новичкам, активное участие в поддержке и модернизации системы, написание текстов для сайта игры. В ближайших планах — возможность покупать виртуальные деньги за деньги реальные.

Товары на продажу. Отдел "Оружие: кастеты, ножи"



купить

кастет -Укус змеи- (Масса: 2)

Цена: 5 кр. (количество: 820)

Долговечность: 0/20

Требуется минимальное:

• Сила: 5

Действует на:

• Минимальное наносимое повреждение: +3

• Максимальное наносимое повреждение: +4



кинжал -Зуб дракона- (Масса: 2)

Цена: 10 кр. (количество: 2790)

Долговечность: 0/50

Требуется минимальное:

• Ловкость: 6

• Сила: 6

• Уровень: 1

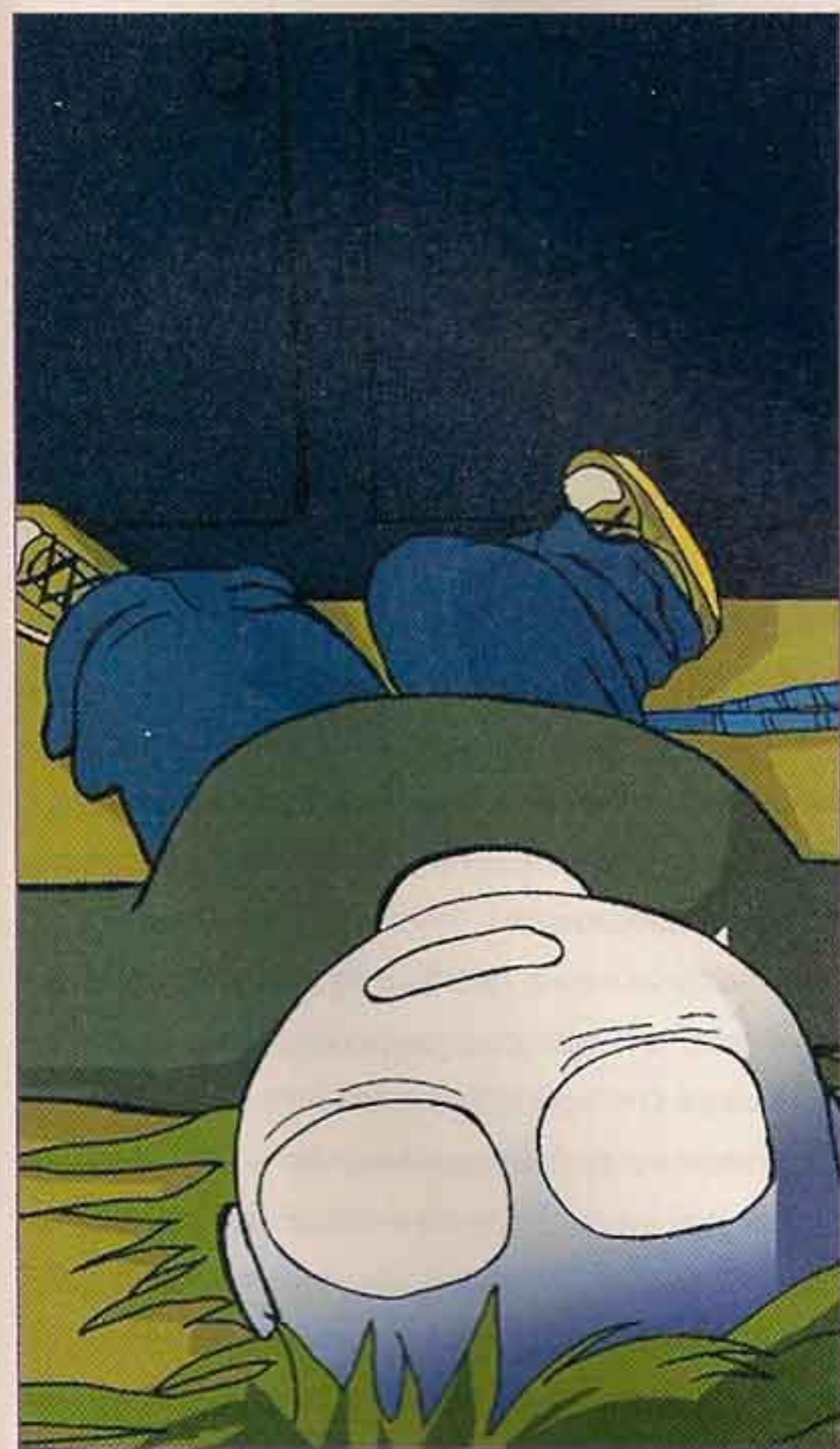
▲ Ассортимент местных магазинов регулярно меняется.

Человек закону волк

Как и в любом цивилизованном обществе, в "Бойцовском клубе" имеется свой свод законов, нарушение которых чревато самыми неприятными последствиями. Законы составляются и утверждаются советом паладинов и не подлежат обсуждению.

Самыми тяжкими преступлениями считаются регистрация нескольких персонажей, сговор с подставными героями с целью ускоренной прокачки, попытка взлома сервера, использование возможных багов и дырок, использование ненормативной лексики в чате, на форуме, в именах героев и названиях кланов, оскорбление других бойцов. Деяниями средней тяжести являются мошенничество, невыполнение условий сделок, открытое осуждение администрации и многократные призывы к нарушению законов клуба.

Наказать злоумышленника могут самыми разными способами. Злостных охальников и матерщинников на некоторое время лишают права голоса в чате. За более серьезные проступки ссылают в лабиринт, блокируют на определенное время аккаунт или штрафуют. За множественные нарушения персонажа объявляют изгоем и принудительно записывают в группу Хаоса, после чего он не может торговать, получает вдвое меньше опыта, а в случае поражения опыт теряет.



Высшая мера наказания — удаление героя.



Напоследок (за спиной стоит негодующий главред и кричит что-то про максимальное количество страниц, машет кулаками и грозит средним пальцем) немного общих советов новичкам.



Самое главное — не бояться. Одно-два поражения — это еще не трагедия, вполне возможно, что за ними последует череда побед. Игра — как зебра: полоса белая, полоса черная, ж... шутка.

Выбирайте противника себе по силам, перед поединком посмотрите его характеристики и статистику боев. Не геройствуйте (еще успеете), а бейтесь с равными.

Будьте внимательны при подаче заявки на бой. Если у вас нет оружия, выбирайте только кулачный бой, иначе явится какой-нибудь хитрец с ножиком и вас жестоко порежет.

Анализируйте статистику поединков, оценивайте и запоминайте последовательность ударов и блоков. Каждый человек имеет свой стиль боя, заметив который, вы сможете более эффективно с ним сражаться. Уясните закономерность ударов (скажем, 1-2-1-3-1-4-1-2-1-3-1-4) и предугадывайте действия оппонента за счет своей настоящей, а не виртуальной интуиции. Некоторые даже рекомендуют вести подробную статистику поединков в "Экселе". Многие новички используют определенную последовательность постоянно и убиваются легко и быстро. Довольно опасные противники, как бы это ни парадоксально звучало, те, кто бьют и блокируются бессистемно и хаотично.

Немалую роль играет и психологический аспект. Уже в процессе боя можно уловить тактику действий соперника. Используйте обманные ходы и эффект неожиданности. Например, несколько раз подряд бейте в одно и то же место, тогда в 99% случаев после пяти ударов по голове противник по инерции будет ее блокировать, а вы в это время его стукнете по незащищенным ногам.

Не расслабляйтесь, если поединок решается в вашу пользу. Как показывает практика, люди, подумавшие, что противник лох и ламер и нечего тут напрягаться, вдруг начинают резко терять здоровье.

Не спешите тратить деньги, лучше подождите хотя бы до первого уровня, они еще пригодятся.

Играйте со знакомыми и друзьями, так будет намного легче, особенно начинающим. Яркий пример — наша редакция, на которую чума под названием "Комбатсы" обрушилась еще летом, при помощи *Торика*, заразившего половину со-

Основные навыки

Сила — ваша физическая сила. Влияет, прежде всего, на силу удара, мастерство владения оружием, а также на возможность использования более тяжелых видов вооружения и доспехов.

Ловкость позволяет уворачиваться от ударов по незащищенным местам, удачнее ставить блоки и пробивать блоки противника.

Интуиция влияет на вероятность нанесения критического удара. Такой удар при попадании в блок пробивает его и наносит стандартный урон, а при отсутствии блока причиняет двойной урон.

Выносливость определяет максимальное количество хит-пойнтов и максимальный вес предметов, которые вы носите с собой. Выносливость автоматически растет при получении уровней.

Помимо этих характеристик с повышением уровня появляются новые, такие как **мудрость** (после 7 уровня, позволяет учить и использовать заклинания), **интеллект** (после 4 уровня, позволяет использовать магические свитки), **духовность** (10 уровень), **воля** (13 уровень), **свобода духа** (16 уровень) и даже **божественность** (19 уровень).

трудников. Не за горами и появление клана "Игромания".

Обращайтесь за помощью к игрокам высокого уровня, как правило, в советах не отказывают. Не стесняйтесь задавать вопросы в чате для новичков — он для этого и предназначен, там вам с радостью все объяснят. Советуйтесь с опытными игроками и смотрите, как делают они, наблюдайте за чужими боями, изучайте статистику.

Старайтесь с самого начала произвести благоприятное впечатление на других бойцов. Корректно и вежливо разговаривайте, не обращайтесь на выходки "малолеток" и не огрызайтесь. Даже в шутку или ради прикола не ругайтесь публично в чате (конечно, вовремя и мастерски ввернутое матерное словцо зачастую украшает речь), для этого есть и приват, и почта. Не "шакальте" — если будете влезать в кулачные групповые поединки с ножом, вас не похвалят. Если же случайно так получилось — извиняйтесь.

Совершайте крупные (а поначалу и любые) сделки с людьми, которых вы знаете, или хотя бы в присутствии паладина, который в этом случае исполнит роль нотариуса. Сделку рекомендует заверить на форуме.

P. S. В следующем номере: жизнь вне песочницы, кланы, фракции и склонности, немного волшебства, больше оружия — хорошего и разного, стенка на стенку и многое другое. ■

Virbuk

(virkuk@mailru.com)

Сетевая арифметика

Одной из самых важных характеристик для сайта является количество посещений. Оно говорит о многом: об успехе ресурса и актуальности информации, располагаемой на сайте, о читабельности и правильном визуальном представлении. Но число посещений может дать лишь общую оценку сайту: популярен он или нет. Не всегда огромное количество посетителей говорит об успехе — оно может быть результатом грамотно проведенной рекламной кампании или же элементарного жульничества.

Спрос рождает предложение

Основным делом систем сбора интернет-статистики является корректный подсчет посетителей ресурса. О корректности подсчета мы поговорим позже, но сразу следует отметить, что очень многие счетчики весьма неточно определяют число посетителей. Среди новых функций, отличающих системы сбора, можно назвать определение времени посещения сайта и пути пользователя по сайту. Эти два показателя крайне важны для владельца сетевого ресурса, ведь именно они сообщают об ошибках, допущенных при проектировании и реализации сайта.

Как можно использовать данные о времени пребывания пользователя на сайте? Если посетители забегают к вам буквально на несколько секунд, значит, вы можете быть твердо уверены в том, что пользователь набрал ваш URL или щелкнул на вашу ссылку случайно и ваши труды ему не интересны. Счетчиком заход посетителя засчитается, но, отсекая такие посещения, вы сможете определить реальное число полезных посещений: три минуты на сайте — довольно серьезные цифры для какого-нибудь мало-мальски популярного сетевого ресурса (особенно если ваш сайт специфической тематики). Системы статистики отслеживают перемещение посетителя внутри сайта. Большая часть интернет-аудитории не идет дальше первой странички. Вы можете поздравить себя, если ваши посетители уходят на две-три странички вглубь.

Что может дать создателю сайта информация о пути пользователя? Если серфер побродил по первой страничке и не пошел дальше, значит, вы неправильно построили систему навигации по сайту, и посетитель так и не разобрался, где ему найти нужную информацию. Помимо ошибок в

навигации, причиной “неглубокого” посещения может стать невнятное описание содержимого ресурса. В результате после нескольких неудачных попыток переварить написанное на сайте гость покинет вашу сетевую вотчину.

Если сайт имеет несколько разделов, то определение маршрута посетителей дает шанс найти его малоинтересные “тропинки”, которые необходимо преобразовать либо вообще закрыть, чтобы не тратить лишних усилий для их поддержки или рекламы. Сравнивая наиболее популярные страницы с менее посещаемыми, веб-мастер сможет определить ошибки, допущенные при создании последних: неверные фразы, неудобное расположение необходимой ссылки или малый интерес к теме, раскрываемой в данной части сайта. Системы сбора статистики стимулируют разработчиков на создание более профессиональных и привлекательных произведений WWW.

Любой сайт в Сети, претендующий на оригинальность, посещаемость, а главное, рекламное место, должен каким-нибудь способом доказать свои достижения. Помимо поиска недостатков в дизайне и логической структуре, системы статистики и счетчики служат доказательством выгоды финансовых вложений в отслеживаемый ими ресурс. Статистику посещений, динамику их изменений, пути по сайту, словом, все данные, сообщаемые о состоянии интернет-ресурса, можно предоставить инвестору в качестве информации к размышлению.

На старте — конкуренция

Как выбрать счетчик или систему статистики для своего сайта? В первую очередь — внешний вид: если рисунок счетчика вписывается в общую концепцию, первый экзамен сдан. Многочисленные серверы, предоставляющие услуги по подсчету количества посещений, предлагают на выбор огромное количество изображений счетчиков, способных удовлетворить самого щепетильного дизайнера. Некоторые счетчики бывают даже анимированными или представленными в виде Java-апплета. Выглядят они, конечно, довольно привлекательно, но не стоит слишком сильно ими увлекаться. Помните, что практически всегда красота в Сети связана с большими объемами данных, которые придется загрузить посетителю. Нередко пользователь предпочтет покинуть сайт или перейти к

просмотру других его страниц, нежели ждать, пока загрузятся красивые циферки счетчика.

Для серьезных сайтов важен не только внешний вид счетчика, но и его функциональность: отслеживание пути посетителя по сайту, оценка времени пребывания пользователя на сайте, представление портрета аудитории сайта.

Немаловажным критерием отбора счетчика является и мощность самой системы, предоставляющей сервисные услуги. Если на сборе статистики стоит один маломощный компьютер, то ни о каких успехах в анализе аудитории не приходится говорить. Система просто будет не успевать обработать посетителя и собрать желаемую информацию.

Счетчик первый мой

Поместить счетчик на своей страничке не составит большого труда. Практически все системы, предлагающие услуги по статистике, предоставят вам образец HTML-кода, который необходимо будет добавить в исходный текст своих документов. Для простых счетчиков нередко это будет просто ссылка на изображение, располагаемое на сервере, предоставившем услугу. Информации, передаваемой при загрузке изображения, недостаточно. В ход идут программы на JavaScript, собирающие и передающие некоторую общедоступную информацию о пользователе.

Часть кода HTML-JavaScript оптимизируется для выполнения практически в любом браузере. Даже если “обозреватель Интернет” у посетителя не поддерживает JavaScript или такая поддержка отключена, система сбора статистики сумеет получить всю доступную информацию.

Как же система сбора статистики узнает о путях пользователя? Дело в том, что для корректного получения информации необходимо размещать на своих сайтах два вида счетчиков. Первый тип предназначен для заглавной страницы, на нем выводится количество посещений и другая подобная информация (позиция в рейтинге, число посетителей за день и т. д.). Второй тип необходимо расположить на всех страницах, посещения на которых должны отслеживаться. Таким образом, даже если гость зайдет на сайт “с черного хода” (набрав адрес какой-нибудь странички, расположенной в глубине сайта, в адресной строке браузера), его посещение будет засчитано и внесено в статистику.

Привлечение инвесторов

Когда речь идет об интернете, не стоит забывать о том, что Сеть сегодня является открытым объектом для довольно крупных денежных инвестиций. В России процесс только набирает силу, а за рубежом вложения в электронный бизнес вполне сопоставимы с вложениями в некоторые отрасли промышленности. Как уже упоминалось выше, счетчики и особенно системы сбора статистики крайне необходимы потенциальному инвестору. Показания простых счетчиков, на которые нередко ссылаются недобросо-

вестные владельцы сайтов, ненадежны. Системы же сбора статистики позволяют наиболее полно выяснить ситуацию, складывающуюся с конкретным сетевым ресурсом. Создатели систем статистики обращают особое внимание на данную сторону жизни интернет-сообщества. Этот сервис может быть использован не только как средство помощи веб-мастеру, но и как аргумент для человека, планирующего инвестирование в Сеть. Сайт, зарегистрированный в данной системе, имеет два входа для просмотра накопленных данных — один для веб-мастера, другой для заинтересованных людей. Последний вариант предоставляет всю информацию, которая доступна веб-мастеру, но, естественно, такой посетитель не сможет ничего изменить в настройках сайта.

Претенденты

Количество серверов, предоставляющих услуги сбора статистики, огромно. Но большинство из них — элементарные счетчики, не дающие никаких возможностей по сбору данных и анализу аудитории, не отслеживающие уникальность посетителя.

Лишь небольшое количество сервисов собирают информацию об аудитории сайта — как правило, она ограничивается анализом операционной системы, браузера, региона проживания посетителя. Подобные малофункциональные системы сбора статистики редко ис-

пользуют JavaScript для определения дополнительной информации. Но даже в подобных системах количество предоставляемых для анализа показателей достигает 50. Что немало.

SpyLOG
www.spylog.ru

В конце 1999 г. на просторах Сети появился продукт совершенно нового поколения — система интернет-статистики SpyLOG. На



данный момент система лидирует на рынке счетчиков для Рунета, что доказывает наличие кнопки SpyLOG практически на каждом сайте — от домашней странички до популярных коммерческих проектов. Регистрируясь в SpyLOG, ресурс попадает сразу в 50 рейтингов, с которых на него могут перейти пользователи. Система отслеживает самое большое количество страниц в Рунете и показывает в сутки более 30 миллионов кнопок.

Ежедневно в Сети регистрируется более 350 новых сайтов, и на сегодняшний день в системе участвует порядка 240 000 ресурсов. По большинству параметров SpyLOG перекрывает даже известные западные системы статистики. Основное отличие этой системы сбора статистики заключается в колоссальном объеме собираемой информации — количество параметров, по которым можно проводить анализ, достигает 600. В них входит оценка системных характеристик пользователя (операционная система, браузер, язык), географических данных (регион, город, страна). С помощью анализатора вы сможете вычлени из общей массы посещений так называемое ядро — ваших постоянных пользователей, чтобы потом модифицировать свой ресурс, ориентируясь именно на них.

Система позволяет определить такие параметры, как частота возвратов и средняя посещаемость сайта. Помимо этого с помощью сервиса SpyLOG можно осущест-

ИНТЕРНЕТ-КАРТА "ЭКСТРА"

- БЫСТРО
- НАДЕЖНО
- ВЫГОДНО



- СПЕЦИАЛЬНЫЙ МОДЕМНЫЙ ПУЛ!
- БЕСПЛАТНАЯ ДОСТАВКА КАРТ!
- ТЕСТОВЫЙ ВХОД!
- ЦЕНЫ С УЧЕТОМ НДС!

ПРИБРЕТЕНИЕ И БЕСПЛАТНАЯ ДОСТАВКА КАРТ:
ТЕЛ.: (095) 777-2477, 777-2459.
WWW.ELNET.RU

@ЭЛВИС ТЕЛЕКОМ

вить перекрестную ссылку, сравнив показатели своего сайта с показателями какого-либо другого (например, лидера по посещениям в какой-нибудь тематической категории). Можно проводить анализ посещений в продолжительных временных отрезках. Многие сервисы хранят информацию только какой-то ограниченный срок, например две-три недели. SpyLOG может предоставить вам данные за любой период, прошедший после регистрации вашего сайта в этой системе. Подобная функциональность открывает широкие возможности не только для сбора и анализа данных, но и для проведения опреде-

ленных социологических исследований на основании информации о сетевом ресурсе и активности его посетителей.

Еще одной особенностью SpyLOG можно назвать возможность ее применения в почтовых рассылках, в гостевых книгах и форумах. Благодаря тому, что многие рассылки теперь распространяются в виде HTML, в них можно включать не только рекламные баннеры, но и значки систем сбора статистики. Это открывает новые просторы для получения статистики.

Но и здесь не обошлось без ложки дегтя — получение расширенной статистики осуществляется платно. Но SpyLOG предусмотрел бесплатный пакет "Кроха", возможностей которого хватит с лихвой начинающему веб-мастеру.

Словарь статиста

Индекс стабильности — соотношение количества новых посетителей к общему числу пользователей ресурса.

Перезагрузка (reload) — просмотр страницы. Количество перезагрузок — это разница между количеством загрузок и хитов.

Показ, просмотр — любой просмотр страницы пользователем, включая перезагрузку страницы.

Посетитель (visitor) — пользователь, зашедший на ваш сайт. Один гость, использующий разные браузеры, может быть засчитан за несколько посетителей. Учитывается возможность работы пользователей через прокси-серверы (в т.ч. анонимные) и использование динамического IP-адреса.

Размер аудитории сайта (site reach) — количество уникальных посетителей, побывавших на сайте в течение определенного временного отрезка. Если ресурс регулярно обновляется, то у него есть шанс обрести постоянных посетителей.

Реферер (referrer) — URL-адрес, с которого посетитель пришел на ваш сайт. Он может быть пустым, в случае когда посетитель набрал в окне браузера ваш адрес, перешел к вам через закладки или как на домашнюю страницу.

Сессия (session) — просмотр посетителем группы страниц сайта. Сессия считается завершенной, если от посетителя не было обращений в течение 15 мин.

Хит (hit) — обращение пользователя к странице, исключая перезагрузки. Повторный хит засчитывается при вторичном обращении пользователя к странице через 60 секунд.

Хост (host) — уникальный IP-адрес посетителя.

Частота посещения страницы (site frequency) — усредненная величина, указывающая, как часто посетители возвращаются на сайт, что вполне характерно для ресурсов с регулярно обновляющимся содержанием.

Ядро (ядро аудитории сайта) — число посетителей, регулярно (в среднем не реже раза в неделю) посещающих сайт.

RAMBLER TOP 100 <http://top100.rambler.ru>



Самая "пожилая" система статистики в Рунете. "Рамблер" был самым популярным до появления SpyLOG, который списал ветерана "на пенсию" из-за малой функциональности. Но до сих пор одним из самых популярных топов Рунета является Rambler Top100, а данная кнопка негласно считается обязательной для любого мало-мальски серьезного сайта.

Формирование отчетов данной системы наиболее наглядно — существует возможность представления данных в виде графика.

RAX

www.rax.ru



Система имеет недавнюю историю, но кнопки Rax можно увидеть на огромном числе сайтов. Малая функциональность системы статистики — предоставляются всего три отчета. Также отсутствует доступ к расширенной статистике — вся информация получается с "кнопки". Единственное преимущество — великолепный дизайн счетчиков, над которыми разработчики действительно потрудились.

TOP.MAIL.RU www.list.ru

Правопреемник. Несмотря на "великое прошлое" list.ru, использование Top.Mail.ru не приносит удовольствия. Счетчик неточно регист-



рирует посещения, отчеты составлены в неудобной форме. Радует только высокая посещаемость топа.

HotLog.ru www.hotlog.ru



В начале 2002 года в Рунете появился первый достойный конкурент SpyLOG — HotLog.ru. Он бесплатно предоставляет отчеты, доступные в SpyLOG за плату. Не буду повторяться, скажу лишь, что большинство платных сервисов SpyLOG, описанных выше, доступны в HotLog.ru бесплатно. Это, несомненно, привлечет к данной системе внимание читателей, не занимающихся разработкой коммерческих проектов. Странички грузятся очень быстро, отчеты скомпонованы в удобные блоки, и названия отчетов информативны. Доступны отчеты в определенных временных отрезках, что позволяет проводить исследования изменения посещаемости после изменений в содержании сайта. HotLog.ru — безоговорочный лидер непрофессиональных систем статистики. Он сочетает в себе простоту использования, высокую функциональность и, самое главное, бесплатность. По нашему мнению — оптимальный выбор для непрофессионалов.



Системы сбора статистики развивают Рунет и Сеть в целом. Благодаря им предприниматели, занимавшиеся ранее неэлектронными проектами, начинают видеть в Интернет потенциальный объект вложения капитала. С другой стороны, подобные сервисные службы позволяют веб-мастеру ресурса узнать предпочтения и потребности своих посетителей и улучшать свой сайт в соответствии с ними. Это также способствует общему повышению качества контента в Сети.

Приоритеты мы расставили, но окончательный выбор счетчика остается за вами. Удачной вам раскрутки собственной странички. ■

ИНТЕРНЕТ и ИНТЕРНЕТ-ТЕЛЕФОНИЯ

ДЛЯ ВСЕХ

753 8282

Коммутируемый доступ
Широкополосный доступ
Интернет-телефония
Хостинг
Информационные услуги
Домашние сети
Почта

КОММУТИРУЕМЫЙ ДОСТУП

Дневной повременной тариф, г. Москва
С 09:30 до 20:00 - 0,60 у.е./час

Вечерний повременной тариф, г. Москва
С 20:00 до 02:00 - 0,75 у.е./час

Ночной повременной тариф, г. Москва
С 02:00 до 09:30 - 0,20 у.е./час

Тариф "День и ночь"
40 часов днем и бесплатно ночью
с 02:00 до 09:30 - 24,5 у.е./месяц

МТУ - ИНТЕЛ

иш

ТОЧКА РУ

"Точка Ру"
признана
"Брэндом года"



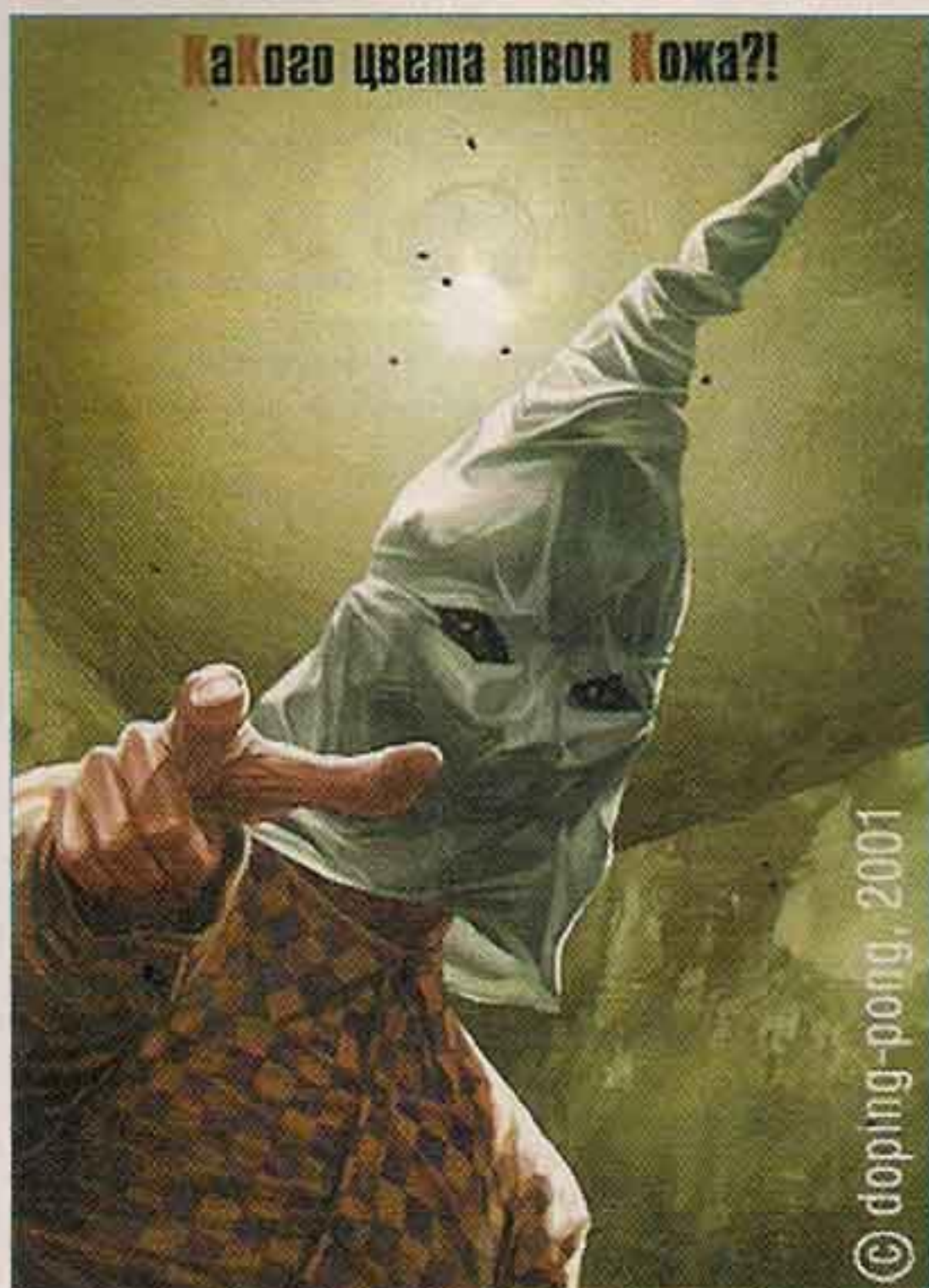
Служба
технической поддержки:
(095) 995 5550;
(095) 729 3333;
8 800 200 8282.

<http://tochka.ru>

ПОСТАВЬ ТОЧКУ В ВЫБОРЕ ПРОВАЙДЕРА!

Интересное в сети

www.dopingpong.com



Как большой любитель рор арт, поставлю это сайт на первое место. Сэстетической точки зрения в сегодняшнем обзоре сайт отечественной арт-группы **Doping Pong** действительно лучший. Как и положено хорошему арт-сайту, сделан полностью на Flash. Произведения, представленные на сайте, представляют собой бешеную, но на удивление гармоничную смесь самых разных стилей. Что-то от наивных советских плакатов, что-то от западной рекламы 70-х годов, немного киберпанка, чуть-чуть черного юмора с примесью здорового цинизма, легкая эротика с примесью пошлости, плюс отличный саундтрек в духе "Ножа для Фрау Мюллер". Рекомендую всем эстетам и любителям нетрадиционного цифрового искусства.

www.findbook.ru

Книга, вопреки распространенному среди нынешнего киберспортивного поколения мнению, — не только источник туалетной бумаги и кулков для семечек. Тем, кто еще не научился читать, будет весьма полезен данный ресурс, преследующий только одну цель — облегчить поиски нужной книги во многочисленных интернет-магазинах. Вводим название книги или имя ее автора, и система автоматически находит то, что нужно. Экономит время, нервы и деньги.

Помимо сетевых магазинов, показывает наличие книг в крупных торговых центрах, вроде "Библио-Глобуса".

www.nosmoking.ru

Бросить курить очень легко — например, Марк Твен сорок раз бросал. Рано или поздно даже самый заядлый курильщик начинает пы-

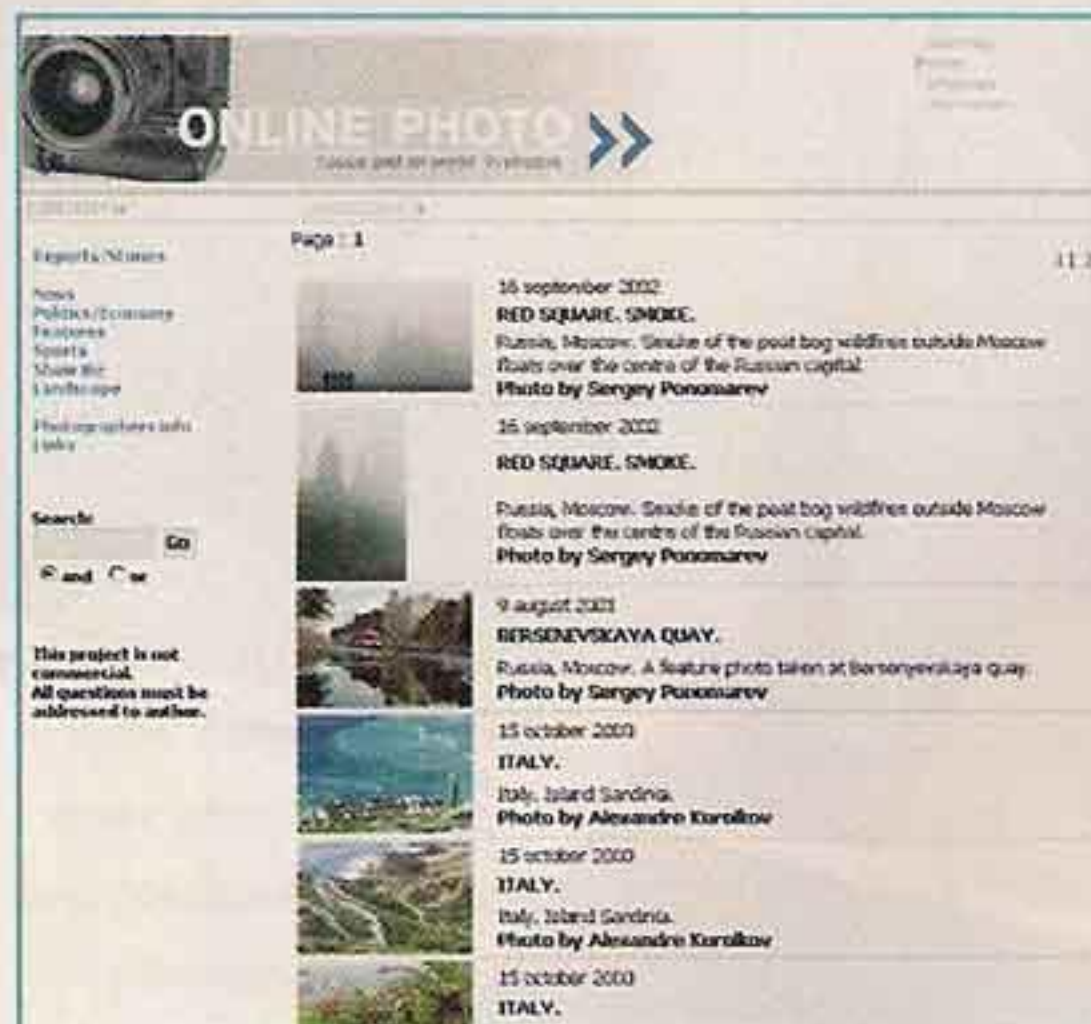
таться бросить, вследствие чего доставляет множество проблем как самому себе, так и окружающим. Смею надеяться, что этот сайт будет полезен всем бросающим. Вопрос "как бы бросить" рассматривается и с физиологической, и с психологической точек зрения. Не захотите, а курить перестанете.

www.airsoftgun.ru



В одном из номеров мы уже писали о таком активном виде отдыха, как страйкбол. Именно этой более жесткой и к тому же некоммерческой разновидности отдыха и посвящен данный сайт. Со всей ответственностью могу назвать его лучшим страйкбольным сайтом в Рунете. Нет такого вопроса, на который вы бы не нашли здесь ответ. Исчерпывающая информация по всем аспектам игры. Советы для новичков, правила, стратегия и тактика, описания оружия и советы по его модернизации и еще много чего интересного. Для тех, кому всегда мало, имеется форум.

www.onlinephoto.ru



Постоянно обновляющийся архив качественных фотографий на самые разные темы. Любое более-менее значительное событие сразу же отражается на этом сервере в виде профессиональных фоторепортажей. Скажем, сентябрьским лесным пожарам посвящается серия фотографий московских достопримечательностей в нестандартном задымленном виде.

Сразу предупреждаю — все фотографии являются собственностью их авторов и охраняются законом об авторском праве. Так что если вы захотите использовать какое-либо изображение, настоятельно рекомендуем предварительно обсудить это с авторами, координаты которых можно найти на этом же сайте.

www.mp3players.ru



И снова я возвращаюсь к своей любимой теме — к цифровой музыке. На этот раз не буду утомлять дорогих читателей профессиональными заморочками, а просто порекомендую один ресурс, способный заинтересовать абсолютно всех, ведь нет такого человека, который не слушал бы музыку. Главная тема сайта — software и hardware проигрыватели mp3-файлов. Наибольший интерес представляет архив всевозможного софта, от самих плееров до мелких утилит вроде редакторов звуковых файлов или CD-рипперов. У заглянувшего в софт-раздел в буквальном смысле разбегаются глаза — такого разнообразия не встретишь и на буржуйских серваках. Каждая программа снабжена описанием и может быть спокойно скачана с быстрого сервера. Вот только на крики не надейтесь, все законно — скачать можно только демонстрационные версии утилит.

<http://oracle.citylove.org/index.php>

Простейшая вещь — генератор ругательств, способный, однако, почти сорвать рабочий день в такой серьезной организации, как "Мания". Вашего покорного слугу, например, оркул обозвал *Хитрым Талибом* и *Свирепым Жидомасоном*, Геймера — *Похотливым Опоссумом*, а Катю — *Одиноким Стервой*. Другие хиты — *Резвый Патологоанатом*, *Сивый Гиббон*, *Бритая Мать Тереза*, *Коварный Садист*.

www.obrugai.com

Очередной проект, ориентированный на исследование общественного мнения, точнее, его негативной стороны. Являет собой типичный

UBB-форум с весьма оригинальными правилами. Если на других конфах многоэтажные ругательства и всякого рода флейм обычно караются, то на **обругай.ком**, наоборот, поощряются. Чем красочнее вы ругаетесь, чем больше народа согласно с вашей позицией, тем быстрее растет уважение к вам. Наиболее красноречивые ругатели премируются различными титулами.

www.interdoc.by.ru

* 9 5 4 3 C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z			40-модель (2000-2001)
A	Системами VMD	ВМД, система	
A	Наборный блок аккумуляторов для питания VMD		ВМД-Блок (2000-2001)
A01	Программа АСА		
A11	Наборный блок аппаратуры (вместо 01-50)		
A12	Программа АСА		
A20	Модуль АСА	SDMA	
A30	Система Yamaha A3000		
A35	Система Yamaha A35		
A36	Система Yamaha A36		
A39	Система Yamaha A39		
A40	Система Yamaha A40		
A41	Система Yamaha A41		
A42	Система Yamaha A42		
A43	Система Yamaha A43		
A44	Система Yamaha A44		
A45	Система Yamaha A45		
A46	Система Yamaha A46		
A47	Система Yamaha A47		
A48	Система Yamaha A48		
A49	Система Yamaha A49		
A50	Система Yamaha A50		
A51	Система Yamaha A51		
A52	Система Yamaha A52		
A53	Система Yamaha A53		
A54	Система Yamaha A54		
A55	Система Yamaha A55		
A56	Система Yamaha A56		
A57	Система Yamaha A57		
A58	Система Yamaha A58		
A59	Система Yamaha A59		
A60	Система Yamaha A60		
A61	Система Yamaha A61		
A62	Система Yamaha A62		
A63	Система Yamaha A63		
A64	Система Yamaha A64		
A65	Система Yamaha A65		
A66	Система Yamaha A66		
A67	Система Yamaha A67		
A68	Система Yamaha A68		
A69	Система Yamaha A69		
A70	Система Yamaha A70		
A71	Система Yamaha A71		
A72	Система Yamaha A72		
A73	Система Yamaha A73		
A74	Система Yamaha A74		
A75	Система Yamaha A75		
A76	Система Yamaha A76		
A77	Система Yamaha A77		
A78	Система Yamaha A78		
A79	Система Yamaha A79		
A80	Система Yamaha A80		
A81	Система Yamaha A81		
A82	Система Yamaha A82		
A83	Система Yamaha A83		
A84	Система Yamaha A84		
A85	Система Yamaha A85		
A86	Система Yamaha A86		
A87	Система Yamaha A87		
A88	Система Yamaha A88		
A89	Система Yamaha A89		
A90	Система Yamaha A90		
A91	Система Yamaha A91		
A92	Система Yamaha A92		
A93	Система Yamaha A93		
A94	Система Yamaha A94		
A95	Система Yamaha A95		
A96	Система Yamaha A96		
A97	Система Yamaha A97		
A98	Система Yamaha A98		
A99	Система Yamaha A99		

Каждому попадались непонятные файлы с незнакомым расширением, которые так хочется открыть, раскурочить, препарировать, порвать на ленточки для бескозырок и любым другим способом проявить свои способности вивисектора. К услугам самых любопытных садивов полный каталог всех файловых форматов, неограниченный, между прочим, РС и Windows. Каждый формат снабжен как минимум описанием, а как максимум — подробной документацией от разработчиков.

www.goodidea.ru

[illegible]

Как восстановить запыленную виниловую пластинку? Как переустановить “Винду” за две минуты? Что делать, если в дороге отказало сцепление? Как выбрать спелый арбуз? Как сделать йогурт в домашних условиях? Как заставить ребенка чистить зубы? Можно ли брать любимую кошку в поход? Сколько краски нужно для ремонта квартиры? Как заставить кулер работать тише? На все эти вопросы вы найдете достойный ответ на сайте “Есть Идея!”. В качестве бонуса — еще несколько тысяч полезных советов и оригинальных идей в духе журнала “Техника молодежи” или программы “Очумелые ручки”.

www.fualet.ru

Туалет — лицо квартиры, центр мироздания, изба-читальня, кабинет для уединенных размышлений (нужное подчеркнуть). Именно этому важнейшему в любом доме месту посвящается данный сайт. Девиз авторов сайта — все, что вы хотели знать о туалетах, но боялись спросить. Любой гражданин, находясь в общественном месте, должен иметь право и реальную возмож-

ность, не теряя собственного достоинства, воспользоваться услугами общественного туалета, отвечающего современным требованиям правил личной гигиены.

К подготовке материалов авторы подошли со всей серьезностью, хотя местами и не без юмора.

www.kulichki.com/ejik

О сайте, посвященном осликам, мы уже писали. Теперь пришла очередь колючих друзей человека — ежей. Весьма впечатляющая подборка самой разной ежиной информации, от анекдотов, стихов и рассказов до советов по разведению ежей в домашних условиях. Плюс к этому самые лучшие песни про ежей и большая подборка картинок.



www.guitar.ru

Guitar Studio

информация для гитаристов

ЛУЧШИЕ В МИРЕ ГИТАРНЫЕ КОМБО

[Информация](#)
[Мастер-класс](#)
[Б.А.О.](#)
[Ссылки](#)
[Рейтинги](#)
[Забавные](#)

[Музыкальные](#)
[Смешные](#)
[Мат](#)
[Смешные](#)

[Нужно авторам](#)
[Реклама на сайте](#)
[Ссылка на форум](#)

Новые материалы / 1 сентября 2002 г.

Guitar Studio - 4 года на WWW!

2 сентября Guitar Studio исполняется ровно 4 года. Успешно ли мы делаем свое "черное дело" - судить вам. Мы подобрали всех посетителей с этой не круглой, но крайне приятной дедой, и надеемся познакомиться с вами на наших виртуальных страницах. Благодарим всех наших партнеров, авторов статей, спонсоров и рекламодателей, помогающих развитию сайта, а также тех, кто в те-чении долгого лет терпеливо оживал нам моральную поддержку или просто благословительно к нам отписался. [Ссылка!](#)

Рекорд-лейблы "Инди" против "монстров".

Если вы серьезно занимаетесь музыкой, то неизбежно наступит момент, когда вы захотите заключить контракт с рекорд-лейблом для издания своих работ. В наши дни это реально, однако прежде, чем искать контракт, полезно

Полностью оригинальные Струны
Уникальные Струны
 Guitar Studio стал первым сайтом в мире, представив собственную "меченную" струны. Струны пономераю легендарной известной компании **Washburn** (**USA**)
 Доставка, удобная и распробована тысячами **ИСТОЧНИКОВ**. Струны выдают под торговой маркой **Music** и являются в себя четыре вида: **Electric Rock, Electric Blue, Acoustic, Classical**. [Подробнее](#)

Музыка Москва 2002: анонс

Самый серьезный и насыщенный полезной информацией сайт о гитарной музыке. Здесь вы найдете все, что только можно представить. Любая информация, которая может быть полезна как профессиональному гитаристу, так и тому, кто только собирается научиться играть.

www.instruction.ru

<http://www.instruction.ru>
 Реклама и установка электронного оборудования

INSTRUCTION.RU

Как получить информацию по телефону:

РЕКЛАМА

9000 мелодий

www.instruction.ru

ЭЛЕКТРОНИКА

Что нужно знать об аккумуляторах? Забудьте таблицу зарядки типа аккумулятора. Мы расскажем и подскажем, почему ваша батарея

ОВОЩИ

Семейство новых телефонов Siemens.

Siemens A50 | Самый простой телефон в новой серии с ориентировочной стоимостью около 1000 Выпущен на рынок сентября 2002г. Подробнее>>>

Siemens C50 | Идеальный обмен сообщениями, голосовый поиск, удаление контактов в адресную книгу. Ориентировочная стоимость 1000 Подробнее>>>

Siemens C50S | Абсолютно новый подход к формированию телефона для Siemens. Двухканальная "универсальная" служба быстрого и точного функционального набора. Ориентировочная стоимость 2000. Выпущен на рынок август 2002г. Подробнее>>>

Siemens M50 | Модель марта 2002 года. Абсолютно новый аккумулятор. Первый телефон с системой автоматического ответа. Кроме трех активных линий является полностью излучающим передатчиком. Выпущен июля 02г. Подробнее>>>

РАБОТА С НАМИ

- Служба**
- Инженеры**
- Дизайн**
- Информация**
- Помощь**
- Вопросы**
- Мы хотим**

НАМ НУЖНО

Помогите ли вы сделать систему поиска товаров, если да, то какими?

- Нет, не помогаю
- Помогаю редко
- Помогаю постоянно

Вечная проблема — купили некий прибор, потеряли от него инструкцию и не можете разобраться, “как оно работает”. Таким растеряйкам прямая дорога на этот сайт, где собрана техническая документация для телефонов, фотоаппаратов, видеокамер, различных железок и прочих полезных в хозяйстве уст-

ройств. Подборка технической документации обильно приправлена свежими обзорами и интересными статьями.

www.realmusic.ru

Отечественная альтернатива "кривому" mp3.com. В отличие от зарубежного аналога, грузится намного быстрее и не устраивает никаких подлянок с запиской файлов, вроде десяти регистраций подряд. Да и сами треки качаются безо всяких проблем.

Для незнающих поясню, что **RealMusic** безвозмездно предоставляет всем желающим место на сервере для размещения своей музыки. Данным сервисом уже воспользовались многие отечественные музыканты, в том числе и довольно известные.

<http://chamber.ol.ru/metro>



Весьма полезный ресурс как для гостей столицы, так и для некоторых коренных москвичей, плохо знакомых с родным метро. Позволяет рассчитать оптимальный маршрут движения от одной станции до другой. Показывает время, которое предположительно будет затрачено на путь и необходимые пересадки.

www.barjakuzu.ge

Масяня в рекламе не нуждается, все уже видели и в Сети, и на ТВ. А вот грузинский вариант великого флеш-сериала видели еще не многие. Посмотреть определенно стоит, хотя и не поймете ничего, ибо все на грузинском. Качество исполнения, увы, не дотягивает до прототипа, да и звуковое сопровождение на "троечку". Но все равно весело. ■



ПЛАМЯ АНТИВИРУСНЫХ ТОПОК

Алексей Доля (TanaT@igromania.ru)

Знакомство с Kaspersky Anti-Hacker Beta

Наш журнал следит за всеми изменениями на рынке персональных брандмауэров. Обзоры, тесты и сравнения конкурирующих продуктов регулярно появляются на страницах "Мании". Не могли мы пройти и мимо новой отечественной разработки Kaspersky Anti-Hacker. Хотя конечной версии этого продукта еще нет, есть возможность познакомиться с бета-версией и заранее выяснить, стоит в будущем использовать данную программу или нет. Все-таки такой именитый разработчик...

Делая обзор сетевых экранов в одном из прошлых номеров (статья "Огонь вокруг меня. Тест наиболее популярных брандмауэров", "Мания" №7(58) 2002, статья также доступна по адресу www.igromania.ru/articles/?antix_58), мы сокрушались о том, что не можем представить ни одну отечественную разработку. Теперь этот пробел ликвидирован: "Лаборатория Касперского" — первая российская компания, выпустившая свой персональный брандмауэр. Примечательно также и то, что Kaspersky Anti-Hacker разработан с нуля. Наши разработчики не пошли по проторенному пути многих западных компаний, поглотивших продукцию конкурирующих фирм. Так было, например, с AtGuard. Компания Symantec купила его и стала выпускать под другим названием: Symantec Personal Firewall. Российским программистам пришлось все де-

лать самим, ну а мы, как пользователи, оценим их труд.

Лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать.

На подиуме

Kaspersky Anti-Hacker — это персональный сетевой экран (также известен как firewall), защищающий компьютер пользователя от внешней атаки через локальную сеть или интернет, а также от внутренней угрозы, если в систему уже успел пробраться шпион или троянец. Брандмауэр обеспечивает пять уровней защиты. Важная черта продукта — перехват данных на уровне сетевого протокола, что позволяет фильтровать информацию до ее обработки другими приложениями. Деструктивный код, нацеленный на конкретное приложение или операционную систему, будет заблаговременно нейтрализован, и на компьютере пользователя будут выполнены только безопасные команды. Таким образом, Kaspersky Anti-Hacker предоставляет 100% защиту от наиболее распространенных типов хакерских атак, таких как, например, сканирование портов, DoS-атаки (отказ в обслуживании) и "Ping of Death".

В программу интегрирована уникальная технология для контроля над портами компьютера. Благодаря этому защищенная система

становится полностью невидимой для нежелательных лиц из внешнего окружения, а хакеры просто теряют объект для атаки, и все их последующие попытки получить доступ к компьютеру обречены на провал. Если в двух словах, то это что-то типа режима Invisible в ICQ или тумана некроманта в Heroes of Might & Magic. Для пользователя сохраняется обычная прозрачность Сети, а для злоумышленника компьютер исчезает с "экрана радара". Если углубиться в технические аспекты, то ваша машина просто перестает реагировать на все входящие запросы (как бы выпадает из виртуального мира). Хакеру просто ничего не останется, как умыть руки и поискать себе другую жертву. Помимо режима "невидимки", сетевой экран может блокировать компьютер обидчика на время, указанное вами в настройках. Но хватит о технологиях — давайте проверим новинку в деле.

Технические особенности

Грузится сетевой экран достаточно быстро и вообще отличается хорошей скоростью реакции на любые ваши действия. При первом запуске программы откроется ее главное окно. В глаза сразу бросается ползунок, регулирующий режимы безопасности. Всего их пять.

Разрешить все — данный вариант равносильен отсутствию сетевого экрана на вашем компьютере.

Низкий — сетевой экран блокирует только те приложения, для которых созданы специальные правила. Все остальные программы работают беспрепятственно. Пользоваться этим режимом целесообразно только в том случае, если вы уверены, что внутренняя угроза доступа к конфиденциальным данным отсутствует.

Средний — брандмауэр уведомляет вас о сетевой активности всех приложений. Это хороший способ сконфигурировать систему безопасности наиболее рационально. Уведомление представляет собой окошко с кнопками: разрешить или блокировать данное событие однократно, запретить активность приложения полностью, разрешить активность приложения в соответствии с указанным типом (об этом чуть ниже).

Высокий — сетевой экран разрешает доступ к Сети только тем программам, которые указаны с помощью правил. В этом режиме окно обучения не появляется, и все попытки несанкционированных соединений отклоняются жестко и хладнокровно. Этот вариант следует



использовать после того, как вы уже проработали достаточно долгий срок в режиме обучения и настроили все нужные правила. Здесь, правда, есть один подводный камень: новые приложения после инсталляции не будут иметь доступ к интернету. Поэтому вам необходимо либо создать новое правило для приложения, либо установить режим обучения и автоматизировать этот процесс.

Запретить все — firewall полностью блокирует доступ вашей машины к Сети. Компьютер превращается в президентское бомбоубежище, защищенное со всех сторон броней и колючей проволокой. Правда, наружу выйти из бункера тоже нельзя, но такова цена 100% безопасности.

Прежде чем перейти к обсуждению типов приложений, хотелось бы заметить одну особенность. Как вы думаете, что будет, если в ответ на уведомление о сетевой активности какого-либо приложения пользователь просто закроет окно с сообщением? Вроде бы банальная ситуация, которая часто может возникнуть в жизни. А будет вот что: Kaspersky Anti-Hacker однократно блокирует сетевую активность приложения. Очень приятно видеть принцип "безопасность по умолчанию" даже в таких мелочах.

Что же такое *типы приложений*? Так называются шаблоны правил, уже заложенные в сетевой экран. Справедливости ради следует заметить, что эти шаблоны предусмотрены на все случаи жизни:

1. Просмотр Internet: Internet Explorer, Netscape Navigator, Opera и т.д. Таким программам разрешается работа по протоколам HTTP, HTTPS, FTP и через стандартные проху-сервера.

2. Передача файлов: Reget, Gozilla, FlashGet, GetRight. Разрешается работа по тем же протоколам.

3. Электронная почта: MS Outlook, MS Outlook Express, The Bat!. Для этих приложений открыты протоколы SMTP, NNTP, POP3, IMAP4.

4. Новости типа Forte Agent. Протоколы SMTP, NNTP.

5. Обмен сообщениями: ICQ, AIM и похожие приложения. Связь идет через стандартные проху-сервера или напрямую с машиной-собеседником.

6. Конференции: IRC, mIRC и похожие на них. Разрешается стандартная аутентификация пользователей для сетей IRC и доступ к портам IRC-сервера.

7. Бизнес: например, MS NetMeeting. Протоколы HTTP, HTTPS, LDAP и некоторые другие протоколы для работы в локальной сети.

8. Удаленное управление в Telnet. Протоколы Telnet и SSH.

9. Синхронизация времени Timehook. Связь с time- и daytime-серверами.

С настройкой правил ни у кого проблем не возникнет. Kaspersky Anti-Hacker предоставляет все те же удобства, что и другие брандмауэры. В новом сетевом экране используется новый принцип диалога с пользователем — **HyperInfo**. В чем его суть? Очень просто: в создаваемых правилах все ключевые фразы, несущую важную смысловую нагрузку, являются гиперссылками. С их помощью можно не только получить дополнительную информацию, но и произвести очень тонкую настройку брандмауэра.

Такая свобода удовлетворит даже профессионала. Наиболее явно это проявляется при настройке правил фильтрации пакетов.

Попасть в окно редактирования правил фильтрации пакетов можно двумя способами. Щелкнуть на тулбаре в основном окне или в меню *Сервис/Правила* фильтрации пакетов. Перед вами откроется список из нескольких десятков уже существующих правил. Но это не предел — вы можете создавать свои собственные правила. Каждое правило характеризуется протоколом (для которого оно применяется), параметром (характерным для этого протокола) и действием. К примеру, "разрешить взаимодействие по протоколу TCP через порт 88" или "запретить связь по протоколу UDP через порт 113". Но не все протоколы характеризуются портами. Главным параметром протокола ICMP является ICMP-сообщения. В этом случае сетевой экран предложит вам выбор из 10-12 стандартных вариантов. Если быть объективным, то менять настройки в Kaspersky Anti-Hacker очень просто, программа почти все сделает за вас, только направляйте ее активность в нужное русло.

Детектор атак

Эта тема так интересна, что ей необходимо уделить целую главу. Что собой представляет детектор атак? О том, что злоумышленника можно блокировать, мы уже рассказывали. Теперь и технология превращения компьютера в невидимку для вас не секрет.

Приковывает к себе внимание то, что Kaspersky Anti-Hacker реагирует только на определенные виды хакерских атак. А именно:

— Атака *Ping of death* состоит в послышке ICMP-пакета, размер которого превышает допустимое значение в 64 кб. Такая атака может привести к аварийному завершению работы некоторых операционных систем.

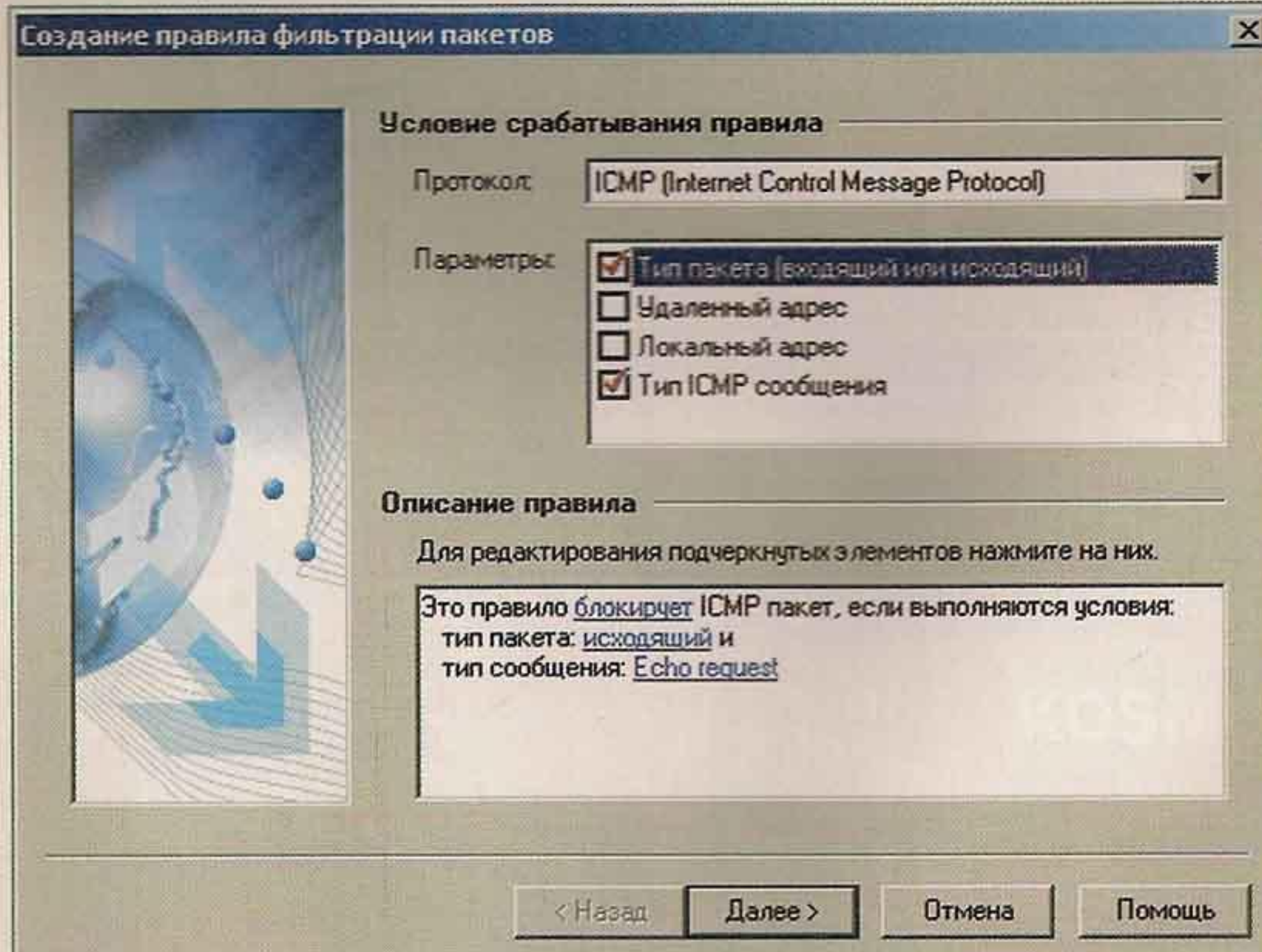
— Атака *Land* заключается в послышке на открытый порт вашего компьютера запроса на установление соединения с самим собой. Атака приводит к закликиванию машины, в результате чего сильно возрастает загрузка процессора и возможно аварийное завершение работы.

Для работы Kaspersky Anti-Hacker требуется:

1. Наличие компьютера с установленной на нем операционной системой Microsoft Windows версии 95 OSR2/98/ME/NT 4.0/2000/XP.
2. При установке на Microsoft Windows версии NT 4.0/2000/XP необходимо обладать правами администратора.
3. Поддержка на компьютере установленного протокола TCP/IP.
4. Наличие локальной сети (Ethernet) или модемного соединения.
5. Наличие Microsoft Internet Explorer версии 5.5 или выше.
6. Не менее 50 Mb на диске для программных файлов, а также пространство, необходимое для хранения журналов желаемого размера.
7. При работе под ОС Windows 95 OSR2/98/Me/NT 4.0 требуется:
 - Intel Pentium® 133MHz или выше для Windows 98 и Windows NT 4.0;
 - Intel Pentium® 150MHz или выше для Windows 95 OSR2/Me;
 - 32 MB RAM;
 - для Windows NT 4.0 Workstation наличие установленного Service Pack версии 6.0 или выше.
8. При работе под ОС Windows 2000 требуется:
 - Intel Pentium 133MHz или выше;
 - 64 MB RAM.
9. При работе под ОС Windows XP требуется:
 - Intel Pentium 300MHz или выше;
 - 128 MB RAM.

— Сканирование TCP-портов заключается в попытке обнаружить открытые TCP-порты на атакуемом компьютере. Сканирование используется для поиска слабых мест в компьютерной системе и обычно предшествует более мощной атаке. Для предотвращения этой атаки вы можете задать количество портов — число портов, которые пытается открыть удаленный компьютер, и время — период времени, в течение которого это происходит.

— Сканирование UDP-портов аналогично сканированию TCP-портов и заключается в



Огнем по почтовику

Хотелось бы обратить ваше внимание на один очень важный момент. У "Лаборатории Касперского" есть несколько продуктов, среди них Антивирус Касперского и Kaspersky Anti-Hacker. Установив у себя сетевой экран, вы не защитите себя от вирусов и деструктивного кода. Вы также не сможете защитить себя от самых хитрых троянцев. Дело в том, что троянские программы могут передать ваши данные через интернет. Для этого им нужно будет не самым выйти в Сеть (что тут же пресечет брандмауэр), а послать письмо через почтовый клиент, установленный на вашем компьютере. Так как почтовым клиентом вы пользуетесь часто, то и правило будет для него создано с доступом в Сеть. Брандмауэр будет бессилён — правило есть правило. Сделать такой троянец сложно (нужно ведь предугадать, какая у пользователя стоит почтовая программа), но возможно. Поэтому мы рекомендуем вам сочетать сетевой экран с антивирусом — это позволит создать действительно прочную крепость.

попытке обнаружить открытые UDP-порты на вашем компьютере. Наличие атаки определяется по количеству UDP-пакетов, отправленных на различные порты компьютера-жертвы за некоторый промежуток времени. Так же как и предыдущая атака, UDP-сканирование обычно предшествует более активным и мощным действиям. Вы можете менять параметры количества портов и времени (смысл такой же, как и в предыдущем случае).

— Атака *SYN Flood* заключается в отправке жертве большого количества запросов на установку ложного соединения. Система резервирует определенные ресурсы для каждого из таких соединений, в результате чего тратит их

полностью и перестает реагировать на другие попытки соединения. Параметры атаки — количество соединений и время — можно конкретизировать или убить предложение полностью.

— Атака *UDP Flood* заключается в отправке UDP-пакета, который за счет своей структуры бесконечно пересылается от компьютера-жертвы на произвольный доступный компьютеру адрес и обратно. В результате тратятся ресурсы обеих машин и увеличивается нагрузка на канал связи. Параметры атаки — количество UDP-пакетов и время — можно конкретизировать или убить предложение полностью.

— Атака *ICMP Flood* заключается в отправке на компьютер-жертву большого количества ICMP-пакетов. Это приводит к тому, что машина будет вынуждена отвечать на каждый поступивший пакет, в результате сильно возрастает загрузка процессора. Параметры атаки — количество ICMP-пакетов и время — можно конкретизировать или убить предложение полностью.

Не все коту масленица

Поговорим о недоработках продукта. Больше всего бросается в глаза полное отсутствие хелпа, несомненно, его добавят в первой же не бета-версии.

Спорная ситуация возникла с блокировкой cookies и баннеров. Kaspersky Anti-Hacker совсем не реагирует на cookies, то есть вы не сможете избавиться от этих надоедливых созданий.

Тут стоит сделать одну оговорку: по своему предназначению брандмауэр не должен бороться с "печенюшками". Это лишь навороты современности, защита от которых присутствует далеко не в каждом сетевом экране. Вполне возможно, что разработчики из "Лаборатории Касперского" просто не считают cookies достойными внимания своего брандмауэра. А может, их блокировка добавится в следующих версиях.

Баннеры. Они тоже мешают жить: грузят трафик, занимают время и ресурсы. Да и толку в них никакого. Kaspersky Anti-Hacker не может напрямую блокировать рекламу. У него просто нет такой функции. Ее можно организовать косвенно: например, в правилах фильтрации пакетов для IP-протоколов можно устанавливать ограничение на доступ к удаленному серверу. Блокировав адрес linkexchange.ru, вы сможете избавиться почти от всей рекламы в Рунете. А что делать, если вы серфите буржуйские сайты?

Впрочем, с cookies можно бороться и не с помощью брандмауэра, а баннеры — блокировать лишь наполовину.



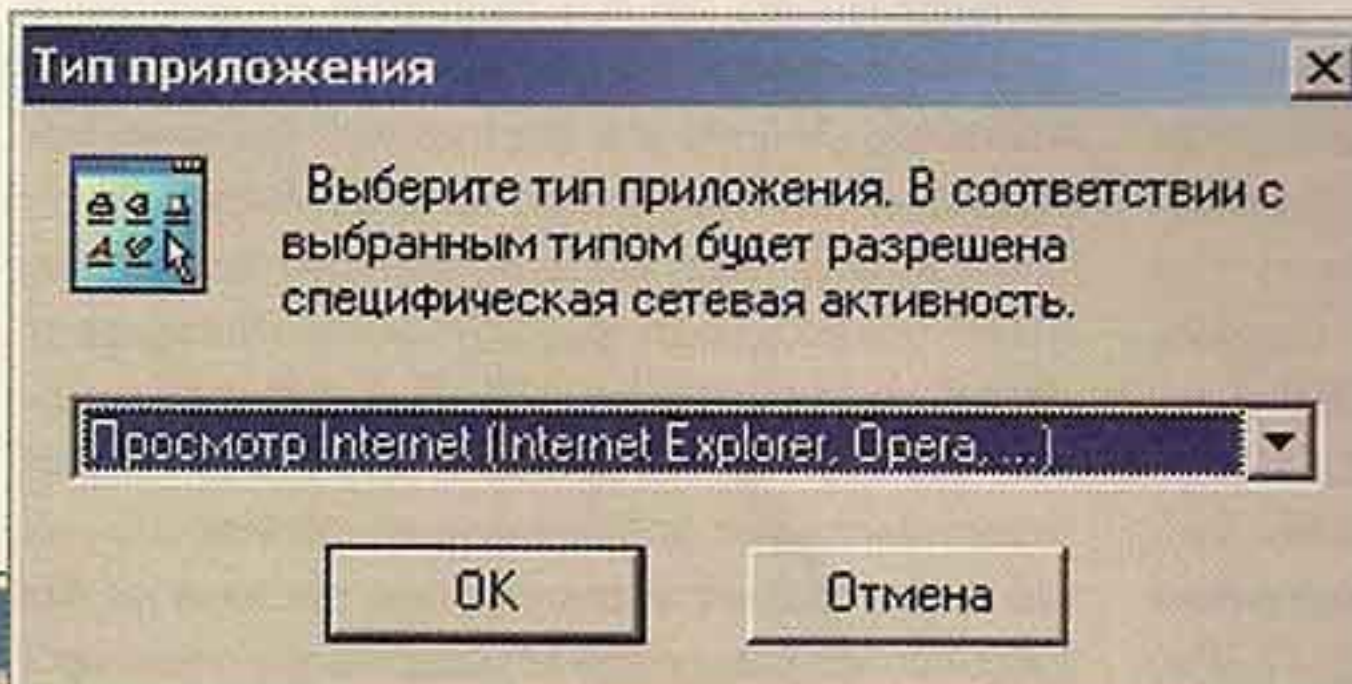
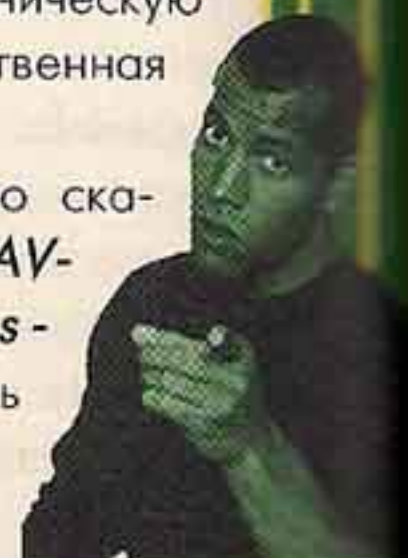
Так как версия, представленная в обзоре, является beta, то для нас, конечных пользователей, очень важными являются те изменения, которые разработчики собираются внести в этот продукт в будущем. Программисты из "Лаборатории Касперского" поделились с нами своими планами на будущее.

В ближайшее время планируется расширение числа обнаруживаемых и отражаемых хакерских атак, упрощение настройки программы. Особенно это важно для новичков: новая интеллектуальная система анализа установленного ПО и автоматической настройки Kaspersky Anti-Hacker позволит сэкономить им массу времени и нервов.

Важным усовершенствованием является улучшение защиты брандмауэра при работе в агрессивной среде (когда на компьютере уже есть вредоносная программа). Такая защита уже есть: Kaspersky Anti-Hacker блокирует попытки неавторизованных программ завершить его работу. Нужно заметить, что это наиболее уязвимое место любого сетевого экрана. В перспективе планируется интеграция сетевого экрана с антивирусом на функциональном и интерфейсном уровнях.

Уже сейчас программа производит впечатление, несмотря на отсутствие внимания к cookies и баннерам. Радует и небольшая ресурсоемкость программы, хотя ее установочный дистрибутив занимает почти 8 Мб, программа работает быстро, "тормоза" отсутствуют. Если разработчики объединят продукт с легендарным антивирусом, то новый защитный комплекс будет более чем полезен. Не стоит скидывать со счетов также и то, что "Лаборатория Касперского" обеспечивает техническую поддержку 24 часа в сутки (единственная такая компания в России).

Бета-версию программы можно скачать с: [ftp://ftp.avp.ru/beta/KAV-Windows/KAntiHacker/Russian/KAHacker_rus.exe](http://ftp.avp.ru/beta/KAV-Windows/KAntiHacker/Russian/KAHacker_rus.exe) или взять с нашего компакт-диска. ■



Правила для приложений



В этом окне Вы сможете создавать, редактировать и удалять правила для приложений, а также задавать приоритеты их выполнения.

Список правил (правила применяются в указанном порядке)

Приложение	Действие	
☒ System	Разрешить	Создать... Изменить Удалить Вверх Вниз
☒ Generic Host Process for Win32 Services (svchost.e...)	Разрешить	
☒ Microsoft Outlook (OUTLOOK.EXE)	Разрешить	
☒ ICQ (ICQ.exe)	Разрешить	
☒ Microsoft Word (WINWORD.EXE)	Разрешить	
☒ Internet Explorer (iexplore.exe)	Разрешить	
☒ Outlook Express (msimn.exe)	Разрешить	

Описание правила (для редактирования подчеркнутых элементов нажмите на них).

Это правило разрешает приложению IEXPLORE.EXE сетевую активность в соответствии с его типом: Просмотр Internet (Internet Explorer, Opera, ...)

Игра Клауса Тейбера

КОЛОНИЗАТОРЫ

— DIE SIEDLER VON CATAN —

"Игра быстро стала культовой... В игровых клубах и дома на столе люди осваивали территории, разрабатывали ресурсы, обустраивались и подсчитывали барыши..."

Norman Desmond, "Игромания" 2/2002

"Все что нужно для победы - это здравый смысл, внимание и немножко удачи. Несмотря на кажущуюся сложность правил, игра проста и позволяет новичкам быстро набирать опыт".

Антон Курин, "Игромания" 12/2002

- 1995 Лучшая игра Германии
- 1996 Лучшая игра США
- 2002 Зал славы "Ориджинс"

Торговля, разработка
ресурсов,
создание армии,
строительство...

Уникальное игровое поле
формируется заново перед
каждой партией.



Спрашивайте игру "Колонизаторы" ("Сеттлеры") в местах продажи игр и игрушек, супермаркетах, книжных магазинах.

Оптовые продажи: компания "Хобби-игры". Россия 119180, Москва, Б.Полянка 28 стр.1, "Лабиринт". Тел./факс: (095) 238-57-52, тел. (095) 238-57-59.

Информация: www.hobbygames.ru, e-mail: sales@rolemancer.com

Поддержка: www.rolemancer.ru/settlers



KOSMOS®

© KOSMOS

МИРОВОЙ БЕСТСЕЛЛЕР ТЕПЕРЬ НА РУССКОМ

Продано более 3.000.000 коробок!



С Наступившим вас, товарищи геймеры. Новый Год, вопреки обещаниям, ничего с ходу отдавливать не стал. Новых игр выходит достаточно, но вот хитоплодовитость пока не так уж и высока. Ну да ничего. Во-первых, впереди еще целых 11 месяцев игрового безумия: потенциальных хитов на подходе куда как много. Во-вторых, впервые за последние 13-14 месяцев — только вдумайтесь в эту цифру, это же где-то 1/60 всей нашей жизни — появилась возможность передохнуть. Не думать лихорадочно, где бы достать денег на новый шедевр, а с чашечкой кофе поиграть в наиболее любимые игры ушедшего года. Поэтому в «КОДексе» этого номера вы найдете немало игр, вышедших еще в так быстро пролетевшем 2002 году. Ностальгия, если не скупая геймерская слеза.

Кот — оборудован когтями, хвостом и огромным самомнением. Коты, кошки и котята, которые живут у нас дома, больше не КОТируются. Едят — много, растут — медленно, царапаются — часто, гадят — метко и, что самое неприятное, — вонюче. Настоящий кошкочеловек выбирает кота виртуального. Эта зверюга не только «не лает, не кусается, на прохожих не бросается», но, как показывает практика, за пару секунд может из малюсенького лапочки-мурзика превратиться в котфея-чеширского. Более того, из зажавшегося котика за секунду снова стать миниатюрным котенком. Как этого добиться, читайте в «Стандартных кодах» к игре **Catz 3**.

Хороший петух борозды не испортит... Тьфу. Лучше петух в руках, чем... Нет, не то. Петух — всему голова! Вот, это уже ближе к истине. Еще лучше, если голова петуха красуется на стене с табличкой о дате отстрела мерзопакостной зверюги. Биологи пускай возмущаются, что-де петух — птица, а зверь — это млекопитающее, мы же на такие мелочи не станем обращать внимания. Наша задача — вовремя смазывать двуступку, чтобы дробь лучше входила в петушиное тело. Но некоторым — смазывать, не смазывать — не помогает. И тогда играть в **Winter Moerhuin** придется с шестнадцатиричными кодами. Иного способа попасть в таблицу рекордов просто нет. Либо руки пересаживать, либо МТС налаживать.

«Пасхалка» на этом номере всего одна. Зато какая! **No One Lives Forever 2**. Суперхит и иже с ним. Яйцо сварено не вкрутую, но и не всмятку. Несколько не самых оригинальных секретов от разработчиков и одна — зато очень прикольная — шутка. Не пропустите.

И на сладкое у нас сегодня — грядущий хит. **Альфа DOOM 3**. Не так давно в Сеть была выложена «демонстрационная» версия игры. Как она туда попала — не суть. То ли кто-то из многочисленного персонала ID прощелкал. Или кто из разработчиков коварно выложил на сайт. Главное, что альфа с нами. В рамках нивелирования глупых «пиратство, вашу так растак» — объясняем. Полно те, батенька! Какое уж тут пиратство. Пиратство — это когда кто-то у кого-то деньги ворует. А в альфе DOOM — только три уровня. Код не оптимизирован. Играть можно только на зверски мощной машине. Если кто-то думает, что можно скачать альфу и забыть про полную версию DOOM — мы готовы первыми бросить в него заранее припасенный камень. Пользуйтесь кодами на здоровье, расслабьтесь — НАСТОЯЩАЯ игра в DOOM нам еще предстоит.

На этой антипиратской ноте прощаемся с вами до следующего номера, в котором хитов ожидается побольше. Приступаем непосредственно к разбору игр.

СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды изначально встроены в игру разработчиками. Для их применения не требуется каких-либо программ. Коды набираются либо в консоли (вызываемой специальной клавишей), либо прямо в процессе игры. Имейте в виду, что иногда коды могут не работать. Причина — различие версий игры. Например, коды к американскому изданию игры могут не подходить в российском издании, и так далее.

Battlefield 1942

Даже такая заточенная под мультиплеер игра имеет коды. Разработчики оставили нам на милость самое главное — код бессмертия в сингле. Но для того, чтобы его активировать, придется повозиться немного больше, чем в стандартных 3d-action'ах. Сначала в консоли («~») надо ввести следующую строку: **Aicheats.code Tobias.Karlsson**. Это предоставит доступ к вводу следующего кода, который и даст вам вечную жизнь. Сам код — **GodModus 1**. Для выключения нужно просто ввести его еще раз.

Catz 3

Виртуальный кошачий тамагочи имеет, по крайней мере, один недостаток — медленная скорость роста кошандриков, измеряемая днями. Но встроенную скорость эволюции можно обойти. Игра использует дату и время, полученные с часов операционной системы. Для того, чтобы ваши котята подросли, нужно просто сохранить, выйти из игры, перевести часы на нужное количество дней вперед, вернуться в игру и обнаружить там сильно подросшего мурзика. Код хорошо работает и с беременными кошками — вы можете получить котят достаточно быстро. А ведь роды можно еще и на поток поставить. Настоящая кошачья ферма у вас на жестком диске!

Doom 3 Alpha

В рамках антипиратской кампании — берите коды и наслаждайтесь. Вводятся они, как обычно, в консоли, доступ к которой вы получаете при нажатии на клавишу «~».

God — режим бога.

Notarget — режим невидимости. Правда, код глючит, и монстрятник вас все равно замечает. Напрашивается логичный вопрос — новые противники видят в инфракрасном (или тепловом) спектре?

Noclip — применять код на слабых машинах не стоит, даже не спрашивайте почему.

Помимо стандартного данного вам в альфа-версии оружия можно также найти скрытое, по всей вероятности переключавшее к нам из третьего Quake'al

Give weapon_plasmagun — плазмомет.

Give weapon_bfg — биг fu...n' ган!

Give weapon_chainsaw — бензопила, эх, ностальгия... с квейковской моделью.

Give weapon_rocketlauncher — шафт! Самый настоящий шафт.

Give ammo — боекомплект ко всем видам оружия.

Любители 3d-шутеров, не используйте в игре код **Give all**. Ибо столкнетесь с неприятностями в виде зависания игры прямо в консоли, так как некоторых (читай — большей части) моделей оружия и амуниции просто-напросто нет.

Также в альфе есть встроенные команды, забинденные на горячие клавиши. Вот они:

F1 — создает источник света в точке, на которую в данный момент направлен курсор наводки оружия.

F2 — убирает созданный ранее свет. Причем убрать можно не только созданные вами источники, но и некоторые до вас разбросанные по карте разработчиками.

F3 — показывает информацию о карте: позиция плюс кадры в секунду.

Также можете поэкспериментировать с другими F'ами. В основном вы получите информацию об источниках света, объектах, дверях. А также на некоторые (конкретно — начиная с F9) клавиши забиты стандартные коды — **noclip**, **notarget**, **god mode** и **give all**, который я вам, как уже говорил, использовать не советую.

Soldiers of Anarchy

Коды набираются в диалоговом окне, вызываемом при помощи нажатия на клавишу **Enter**. Чтобы деактивировать код, нужно просто ввести его еще раз.

Immortalone — режим бога.



▲ Этот скрин был снят не на одной из многочисленных графических станциях ID, а на моей скромной домашней конфигурации.

Showtrader — дает все оружие, амуницию и предоставляет доступ к любому виду транспортных средств.

Allvehicles — все виды транспорта.

Endlessmunition — бесконечный боезапас к каждому виду оружия.

Soldierspawn — создает еще одного солдата.

Winmission — мгновенная победа.

Quitter — мгновенный проигрыш.

Введение кода **Hittingandhealing** дает доступ к следующим комбинациям горячих клавиш:

Ctrl + левая кнопка мыши — лечение выбранного юнита.

Ctrl + правая кнопка мыши — медленное убийство выделенного юнита.

Введение кода **Speedhack** дает доступ к изменению скорости игры посредством нажатия одновременно клавиш **T** и **Z**.

Отметьте также, что коды на вызов солдата, амуницию (кроме кода бесконечности) и виды транспорта действуют только тогда, когда вы находитесь в бункере.

ШЕСТИНАДЦАТИРИЧНЫЕ КОДЫ

Для применения шестнадцатиричных кодов необходима программа **Magic Trainer Creator**. Вы найдете ее на нашем компакт-диске в разделе "Софтверный набор". А в другом разделе, в "ИнфоБлоке", находится детальная инструкция по **Magic Trainer Creator**, пошагово разъясняющая, как и что делать. В ней также рассказано о том, как создаются трейнеры (исполняемые программки на базе шестнадцатиричных кодов).

Battlefield 1942

Код на личное бессмертие для этой игры не имеет большого стратегического значения. Как вы могли заметить, если вашего солдата убивают, он вычитается из общего "фонда", выделенного вам на данную битву. Если этот счетчик дойдет до нуля, то вне зависимости от того, живы вы сами или нет, миссия будет проиграна. Такое досадное упущение надо исправить. Поэтому ловите адрес — **02834F6C**. Да, еще одна деталь, которую вам следует знать. Адрес проверялся на стороне фашистов в синглплеерной кампании. Так что в случае, если вы играете союзниками, он может не работать.

2002 FIFA World Cup

В этой игре можно изменять очки ваши и ваших противников. Но они представлены в чисто спортивной форме. А именно, в виде очков гостей и хозяев поля. Адреса для них следующие:

00823E60 — для "домашней" команды.

00823E64 — для команды гостей.

Minesweeper for Windows XP

Данный адрес проверен и работает только для операционной системы Windows XP. Работоспособность не исключается на других операционных системах, основанных на ядре NT. Адрес для времени — **0100579C**.

Solitaire for Windows XP

Аналогично для "Косынки" адресок для очков — **000959E0**. Можете удивлять коллег по работе (а может быть, и братьев по мышке) вашими феноменальными результатами.

Winter Moorhuhn

Продолжение знаменитой "куробойки", как всегда, радует нас кровавыми зрелищами и отменным action'ом. А также и адресами для взломщиков.

0047DE4C — набранные очки.

00487BE2 — время.

0047DE50 — количество оставшихся патронов в оружии.

ИГРОВЫЕ РЕСУРСЫ

Визуальный ряд, звуковое сопровождение, тексты, текстуры, музыка... Все это — игровые ресурсы. При помощи специальных программ все это богатство можно извлечь из недр игры и использовать на свое усмотрение. Музыка — просто слушать. Звуки — использовать для озвучки Windows. Текстуры — для создания модов.

Позывной: Охотник

Хотите почувствовать себя пилотом космического истребителя? Эта игра даст вам такую возможность. По крайней мере, в теории вы ощутите, что такое быть маленьким беззащитным истребителем, да еще и загнанным в двумерное пространство. Аркада с видом сбоку в наше время — довольно редкое явление.

<Каталог игры>\gfx\explosions — текстуры взрывов.

<Каталог игры>\gfx\interface — текстуры и элементы интерфейса.

<Каталог игры>\gfx\levelmenu\fon — фоновые рисунки основного экрана меню.

<Каталог игры>\gfx\particles — графические эффекты частиц. Не спрашивайте, что это такое. Посмотрите — сразу все поймете.

<Каталог игры>\gfx\sfx — звуковое сопровождение игры.

<Каталог игры>\gfx\ships — текстуры кораблей: вашего и противников.

Также в папке <Каталог игры>\gfx\ в подпапках, названных в соответствии с номером уровня, можно найти текстуры и элементы объектов.

Battlefield 1942

Разработчики игры позаботились о том, чтобы нерадивые геймеры не лазили, куда не надо, и не искали, что плохо лежит. Здесь все лежит хорошо — открытых ресурсов почти нет. Только видео и музыка. Последняя, как ни странно, записана в формате **bik**. Лежит по следующим адресам: <Каталог игры>\Movies и <Каталог игры>\Music. Все выдирается очень просто и не требует особых усилий. Из прочих доступных рядовому игроку вещей можно выделить папку со скриншотами — <Каталог игры>\ScreenShots. Они сохраняются в формате **tga** в жутком качестве. Поэтому проще становится снять их при помощи программы **Hypersnap** или ручками, а точнее, клавишей **Print Screen**. Также в папке <Каталог игры>\eReg лежат вещи, необходимые для игры в Сети — проверялка серийного номера и программа для регистрации. На этом открытые ресурсы заканчиваются. Основные ресурсы (текстуры и модели) лежат в малоизвестном формате **rfa**, который просто так "в лоб" не открывается.

Но можно найти еще один интересный вид файлов — с расширением **con**. Они лежат в папках <Каталог игры>\save и <Каталог игры>\Settings. В первой папке поименно лежат сохраненные игры различных вами созданных профилей. Во второй — пользовательские настройки. Файлы эти открываются стандартным "Блокнотом" и открывают перед изумленными (или не очень) глазами геймера ссылки на ресурсы и прочие интересные вещи. Так, из папки с сохраненными играми можно почерпнуть информацию об открытых миссиях. А если еще немного поднапрячься — даже изменить миссию, идущую следующей за последней пройденной вами. Файлы пользовательских настроек бывают очень полезны, когда настройки, предоставленные вами, не идут, и откат назад при последующем входе в программу не действует. Так бывает, когда вы, например, превысили параметры, максимально поддерживаемые вашей конфигурацией.

Doom 3 Alpha

Хваленые объемные текстуры игры действительно существуют. Но нам от этого не легче. Пока не выйдет полная версия игры, а с ней и редактор текстур и моделей, нам остается только смотреть на новый формат расширения — **d3t**. Ибо сие чудо не открывается никакими стандартными средствами. Но некоторые вещи можно найти в огромных директориях демки. Это некоторые текстуры и элементы интерфейса в формате **tga**, который стандартно открывается программой **Adobe Photoshop**. В папке <Каталог игры>\base\Def лежат скрипты в понятном по названию папки формате. Кстати, настоятельно рекомендуется к изменению управ-





ление игры, так как пункт *Options* в самой игре не работает, ибо не прописан в коде демки. А так можно все подстроить под свои нужды, просто и элегантно.

В папке <Каталог игры>\base\env лежат текстуры мрачного футуристического мира третьего "Дума", и там же, в папке *Fonts*, — шрифты.

В поддиректориях каталога <Каталог игры>\base\guis находятся значки объектов, которые можно встретить в игре.

<Каталог игры>\base\lights — тут располагаются текстуры световых объектов и взрывов разных цветов и оттенков.

<Каталог игры>\base\models — в подпапках можно найти нормальные, привычные взгляду текстуры.

<Каталог игры>\base\sounds — звуки игры. Разработчики не стали придумывать пылесос, как с графикой, и просто записали все звуковое сопровождение в формате *wav*.

<Каталог игры>\base\textures — еще один набор самых что ни на есть обыкновенных текстур.

<Каталог игры>\base\ui\assets — текстуры элементов интерфейса — курсоры, перекрестие прицела и прочее.



КЛАССИКА

В данной рубрике рассматриваются игры, вышедшие давно, но до сих пор интересные и не потерявшие играбельности.

Dethkarz

Для этой игры есть очень интересный код — позиция камеры. Ее можно изменить в шестнадцатирочном адресе 00511320. Также есть и другие адреса:

00511EF8 — ваше время, только секундная часть.

00521D34 — лимит времени. Также только секундная часть.

00511E8C — жизнь. Лимит — 450 единиц. Не превышайте, а то игра вылетит.

00511EA8 — патроны к пулемету. Лимит — 100.

00521A70 — количество машин.

Гекс

Меня зовут Гекс, просто Гекс. И без всяких там приставок типа 3d.

0049783C — текущий уровень здоровья.

00452B68 — количество попыток.

004973E0 — очки.

00497828 — пойманные мухи.

Stunt GP

Очередной старенький, но, тем не менее, никем не забытый симулятор мотоцикла.

0049C59C — номер текущего круга.

0060EFF8 — количество кругов, которые нужно проехать для того, чтобы выиграть заезд.

0049C76A — энергия в батареях.

0060EFF4 — текущее время.

Va-Bank

Обидно, что просто так, изменением адреса, нельзя изменить это же значение в реальной жизни. С игрой все проще: 0058143C. И пусть вам выпадет Ва-Банк!

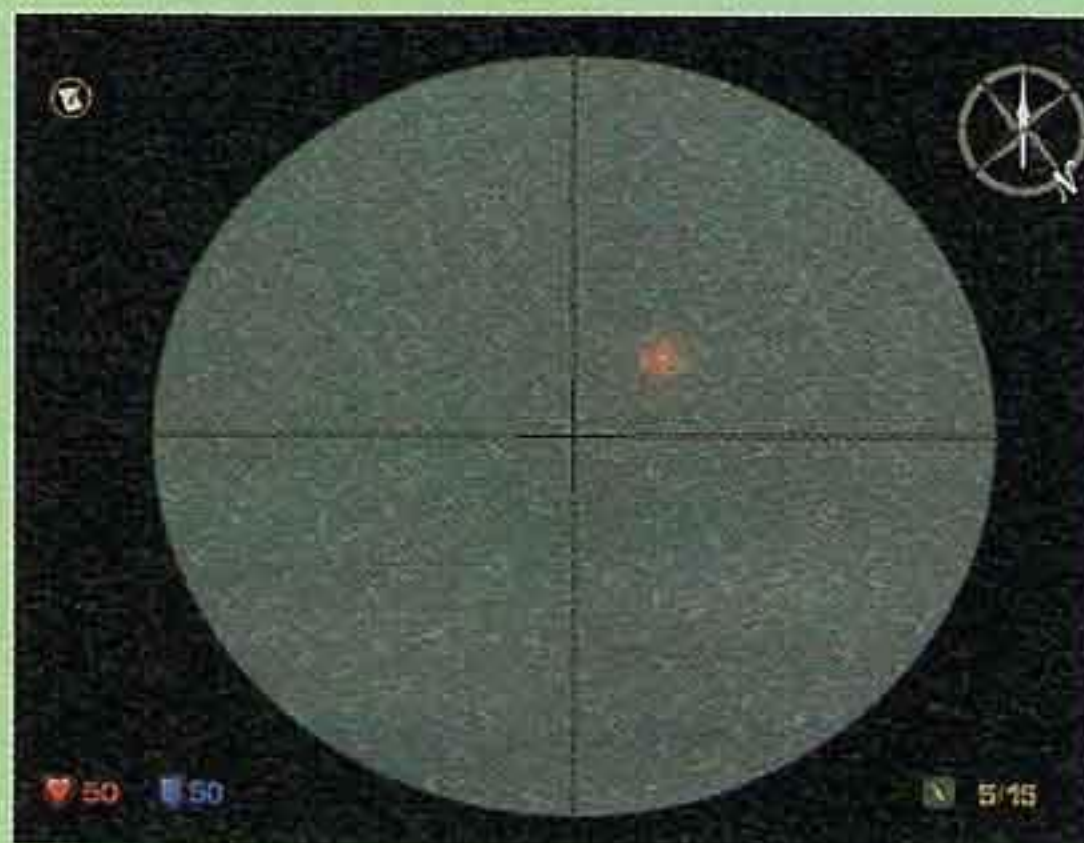


EASTER EGGS

Разработчики тоже любят шутить. В создаваемые игры и программы они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Это и есть "easter eggs", в переводе на русский — "пасхальные яйца".

No One Lives Forever 2

На последнем уровне можно вживую увидеть капитана суперсолдат. Именно того, которого вы периодически видите в роликах после успешной миссии в подводной базе H.A.R.M. Это можно сделать после того, как вы убьете первых трех суперсолдат и потопите субмарину. Проходя уровень дальше, вы обязательно наткнетесь на мост, который надо будет перейти. Если на мосту посмотреть в сторону моря, чуть-чуть вправо, можно увидеть красный огонек. Это и есть капитан, точнее, его глаз. Ни убить его (пока), ни даже просто попасть в него не представляется возможным.

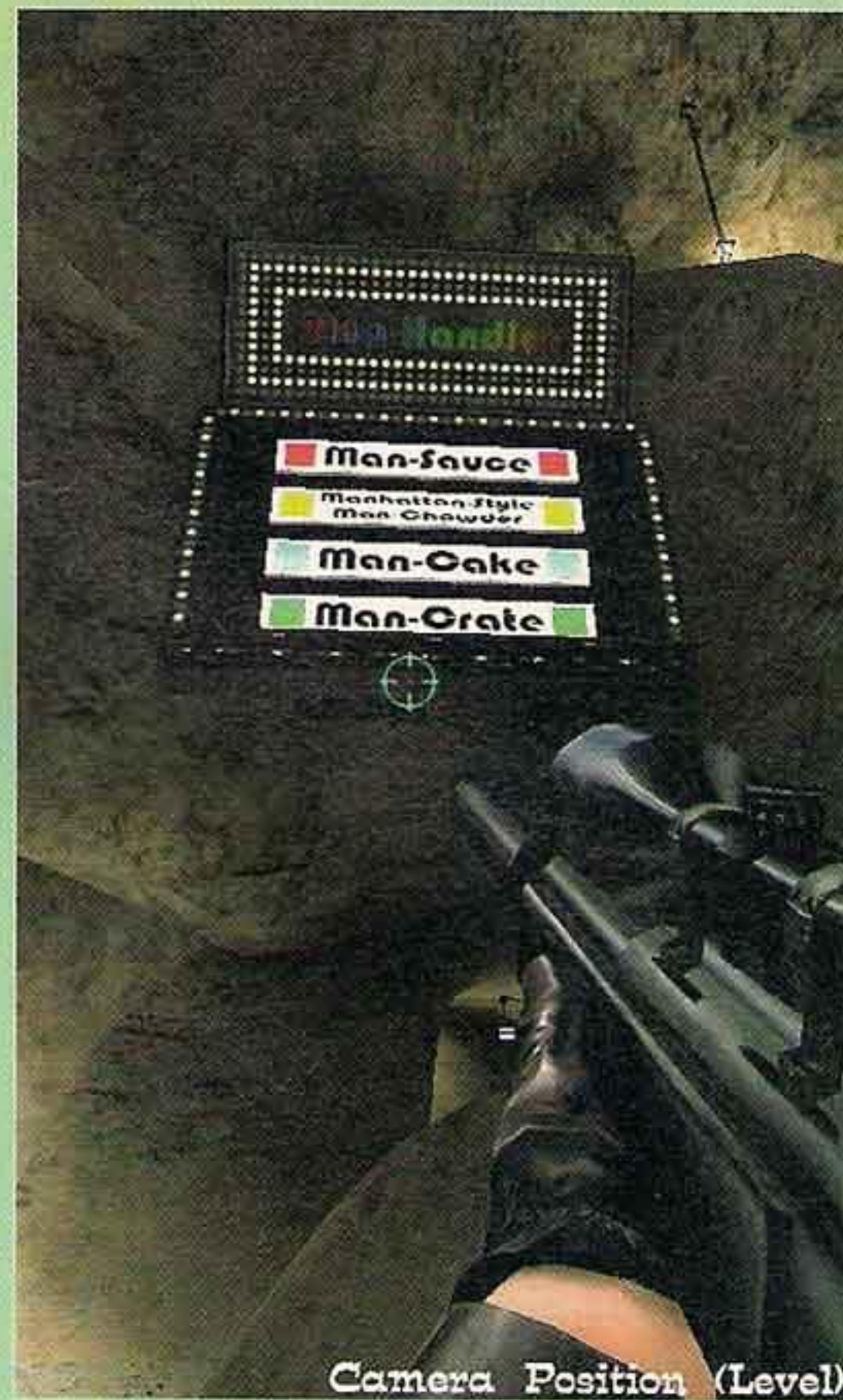


На уровне в пещере H.A.R.M, точнее на уровне, где надо (наконец-то) убить Волкова, прямо в самом начале можно услышать разговор двух солдат, стоящих перед мостиком. Если прислушаться, то можно узнать, что на самом деле лава в пещере искусственная, и именно поэтому Волков не умер в первой части "Нольфа", когда упал в нее. Отсюда же становится понятно, почему он так выглядит (разбился, бед-



ный). На предыдущем уровне, кстати, можно найти бочки с надписями: *This Is Not Real Lava*.

Если на этом же уровне (в пещере) в самом начале подняться по железной лестнице или просто посмотреть в противоположную сторону от агрегата, можно увидеть неоновую рекламу. Она нам говорит о способах создания кубических солдат (так называемых Man-Handler'ов). Среди всех способов особенно стоит выделить чисто Дюковский (вы поняли намек на Duke 3d?) Manhattan Style.



И, наконец, просто небольшой приколы. Если на уровне со штаб-квартирой UNITY зайти в комнату на самом верхнем этаже (в том месте, где внизу находится кафетерий), можно найти знакомые лица — управляющих агентством. Обратите внимание на доску: генерал объясняет сумасшедший семисторонний план захвата России. ■



Над рубрикой "КОДекс" работали: "Стандартные коды", "Шестнадцатирочные коды", "Игровые ресурсы", "Антиквариат", "Easter Eggs" — Александр Опальский aka Magician (note1abk@mail.ru). Общее руководство геймхакерской деятельностью — Алексей Кравчун (operKOT@igromania.ru).

Готовься к большой битве за Делос-5!

Три новых участника
Вселенского
конфликта уже в
ожидании атаки!
Имперская Гвардия,
Тираниды
и Темные Эльдары
ждут своего часа.

Готов ли ты
отразить их удар или
встать на сторону
противника?
Сразись в наших
тренировочных
центрах
и получи свои
первые трофеи!





ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Новости ролевых игр

D20 System

Mongoose Publishing в марте 2003 запланировала издать новый d20-совместимый фантастический сеттинг. **WarMech: Armageddon 2089** явно впитал в себя идеи неуязвимого *BattleTech'a*. По Земле конца нынешнего столетия бродят гигантские ходячие роботы, обвешанные убийными пушками по самым радарам. На богато иллюстрированных 256 страницах основной книги правил мы прочтем правила и указания по ведению крупномасштабных боевых кампаний и небольших набегов наемников, по конструированию собственных мехов и ведению детализированных сражений, в которых наряду с роботами принимают участие танки, пехота, воздушные силы, а также специальные части, осуществляющие войну электронную. Параллельно с главным рулбуком из печати выйдут **Mech Arms and Armour Catalog** (подробные описания ходовой части, брони и вооружения мехов, а также соответствующего ассортимента для водителей и пехоты) и расширение **Warmechs of 2089** (описания более 60 совершенно новых мехов: от легконогого "Скаута" и неуклюжего осадного робота до таких специализированных, как "Коммуникатор", "Инженер" и "Убийца"). Кроме того, "Мангусты" обещают художественные романы по миру **WarMech**.



Fantasy Flight Games представляет вниманию игровой общественности новое руководство из серии d20-совместимых дополнений **Legends & Lairs — Draconic Lore**. На страницах этого пособия, целиком и полностью посвященного драконам всех мастей, поклонники жанра найдут описания более тридцати совершенно уникальных видов — от энтропийного до желч-

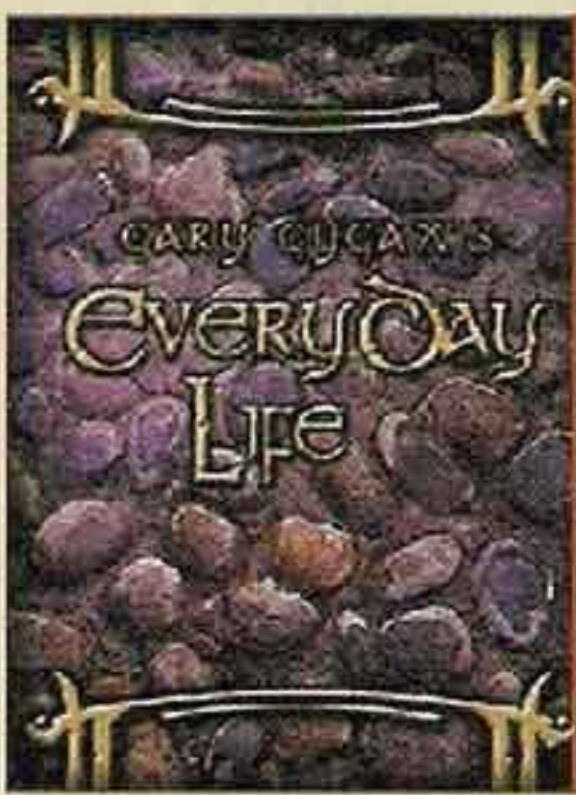
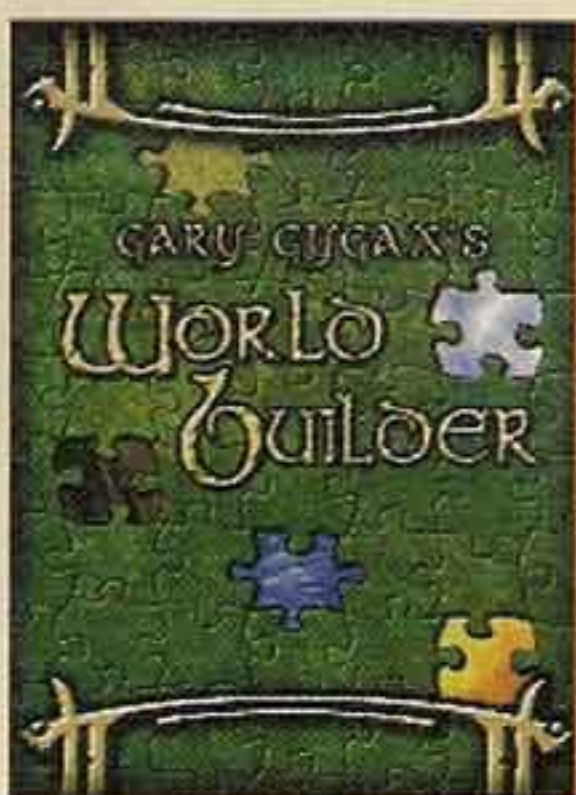
ного, от дракона гниения до планарного и особи-ревенанта.

Necromancer Games, входящая в состав крупнейшего независимого d20-совместимого издателя **Sword & Sorcery**, выпустила бестиарий под названием **Tome of Horrors** — собрание из четырех сотен чудовищ, злобных и милостивых. В этот упакованный в твердый переплет 328-страничный том были включены наиболее интересные и запоминающиеся монстры из Первой редакции D&D, а также ряд новых.

Опытная и не боящаяся экспериментировать компания **Troll Lord Games** совместно с "отцом" ролевых игр Гэри Гигаксом издает серию d20-совместимых игровых пособий **Gygaxian Fantasy World**. Вся линейка выходит в твердом переплете и сулит немало интересной информации в каждом томе. В данный момент вышло две книги и анонсировано еще три. В конце апреля увидело свет первое руководство серии под названием **The Canting Crew**. Оно погружает игроков в мир фэнтезийного дна — крупного и мелкого криминалитета. Второй мануал, вышедший в декабре, — **Gary Gygax's World Builder** — не обремененное излишними описаниями (но зато богато проиллюстрированное) пособие по миротворчеству: от рек и гор до драгоценностей и артефактов. **На нашем компакт-диске** можно найти превью этой книги, посвященное различным видам доспехов.

В марте ожидается третий том этой серии — **Gary Gygax's Everyday Life**, рассказывающий о повседневной жизни, которая обычно остается за кадром игры. Будни пиратские и дворцовые, пиры и развлечения, злодеи и мерзавцы, общение и торговля.

На страницах следующего тома — **Gygaxian Fantasy Worlds, Vol. IV**, **Gary Gygax's Essential Places** — будут разложены по полочкам всевозможные городские достопримечательности — от дешевых борделей до изысканных дворцов. Каждая локация будет снабжена подробными описаниями и детальными планами. Наконец, идет работа над

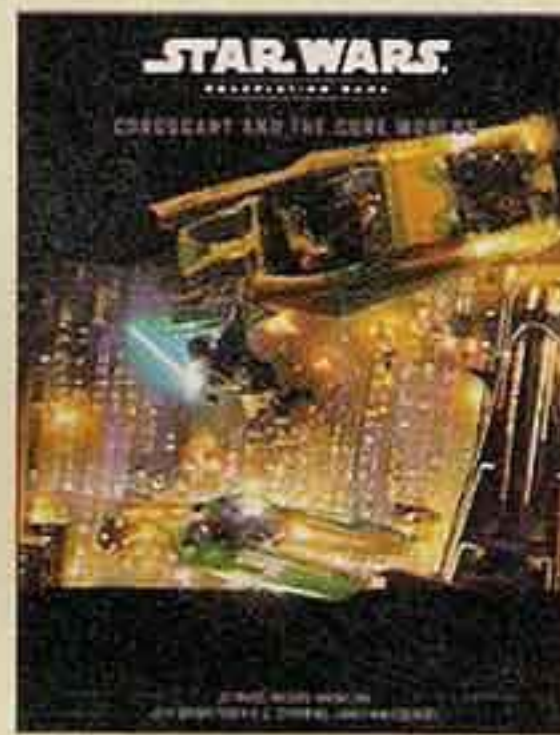


пятой книгой серии — **Gary Gygax's Nation Builder**, цель которой — помочь ведущему игры придумать историю своих королевств и народов, их населяющих.

На прилавках магазинов появилась новая игра от **Wizards of the Coast** — **d20 Modern** (главная книга правил в твердом переплете содержит 384 страницы). Как и следует из названия, продукт использует механику **d20 System** и посвящен современности, ближайшему прошлому и будущему. Независимые издатели уже готовы поддерживать **d20 Modern**. Компания **Sword & Sorcery** заявила о выпуске сеттинга для игры под названием **Gamma World**, первая книга которого, **Gamma World Player's Handbook**, должна увидеть свет этим летом. **Gamma World** — фантастический ролевой мир темного будущего с долгой историей. В его основу была положена первая РПГ в жанре научной фантастики — **Metamorphosis Alpha**. Сеттинг издавался до 1993 года, а в 2000 был переделан для игровой механики **Alternity**. Теперь его ожидает новая жизнь в рамках **d20 Modern**.

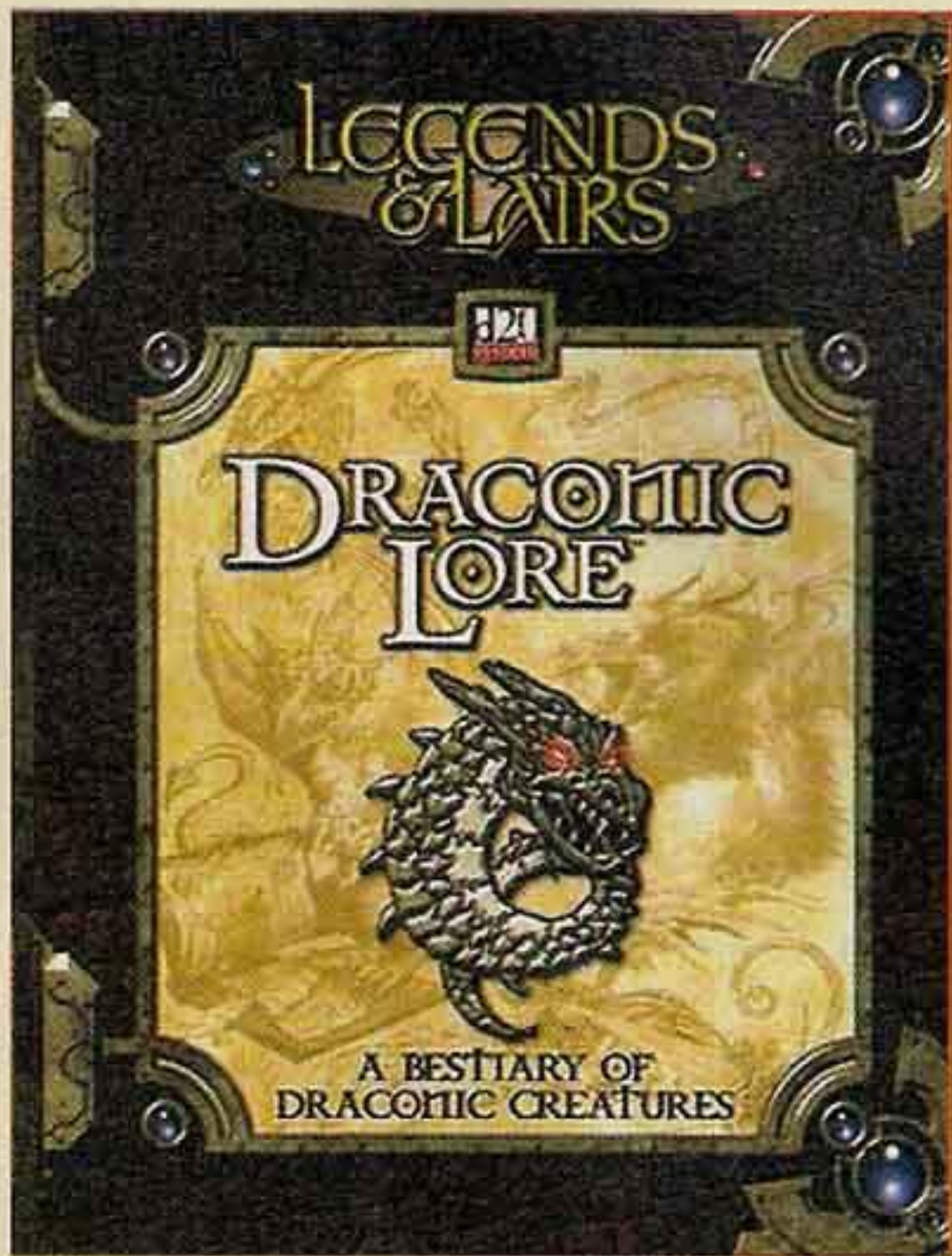
Star Wars RPG

В январе **Wizards of the Coast** выпускают пособие для **Star Wars RPG** под названием **Coruscant and the Core Worlds**. В книге содержится информация более чем о 25 планетах Центральных миров, включая Альдераан, Корускант и Кореллию, рассказывается об истории каждой из них, населяющих ее разумных (и неразумных) существах, приведены карты особо интересных мест, а также завязки для приключений. Полностью цветная книга в твердой обложке содержит 160 стр.



Lord of the Rings RPG

Decipher запускает в печать продолжение для серии ролевых приключений по упрощенным правилам **LotR RPG**. Первым продуктом этой линейки была коробка **Through the Mines of Moria**. Новый выпуск именуется **The Two Towers Adventure Game**. Коробка с этим ролевым изделием включает следующие ингредиенты: **Battle of Helm's Deep** — брошюра-модуль в 56 страниц, 3 полноцветных тактических карты, упрощенные ролевые правила, 4 полноцветных листа персонажей, кубики d6, картон-

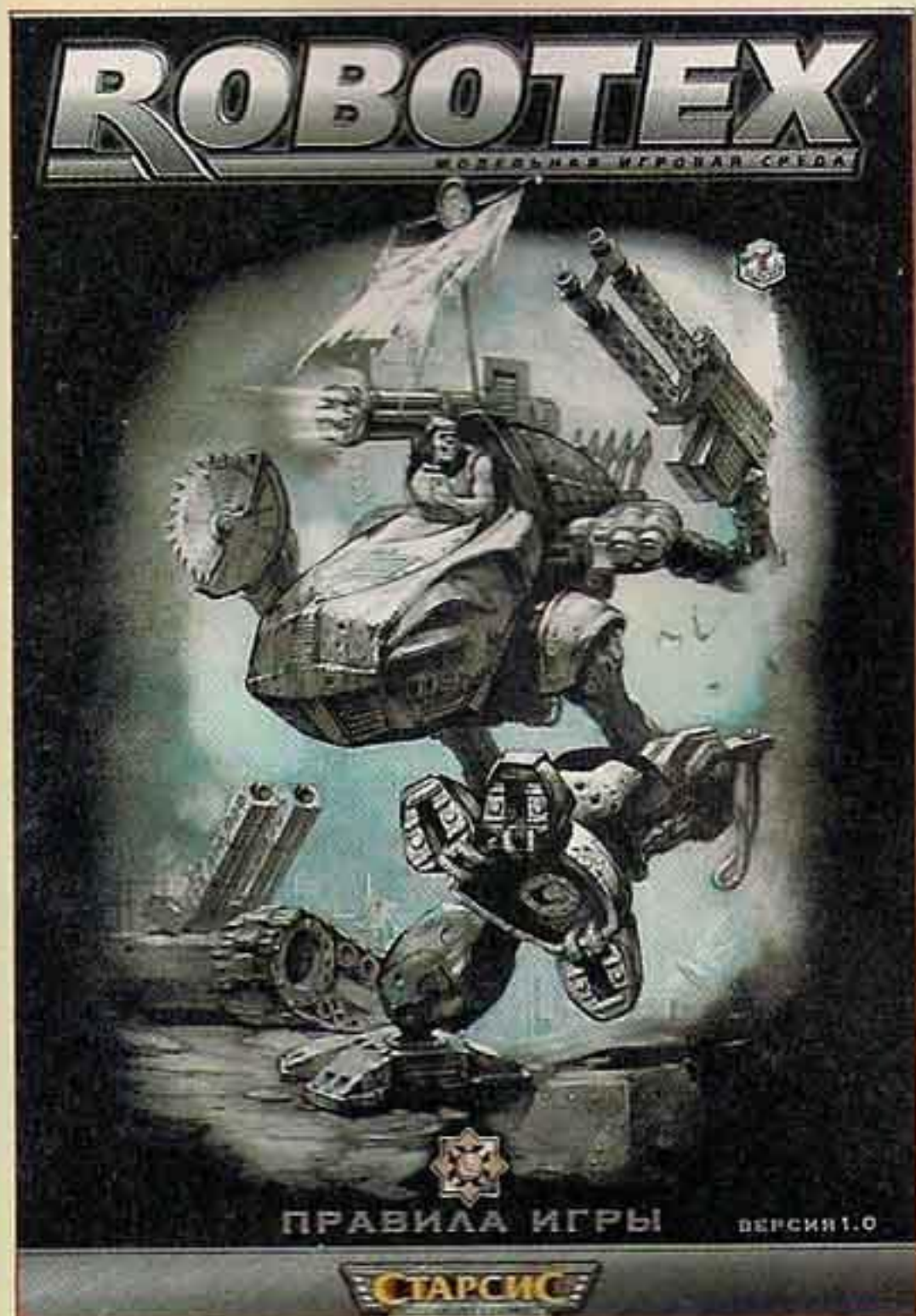


ные каунтеры с изображениями героев и их противников. Стоимость этой игры — \$29,95. С нее можно смело переходить на полноценные правила вышедшей в августе 2002 LotR RPG..

Новости стратегических игр

Роботех

Технолог начал продажи нового фантастического варгейма — “Роботех”. На выставке “Мир детства” было представлено три первых продукта линейки: *Стартовый набор* (Империя против Протектората; только в этот набор вкладываются полные правила “Роботе-ха”), *Имперский многоцелевой робокорпус* и *Универсальный бронедивизион Протектората*.



Эпоха битв

В ноябре “Звезда” выпустила набор “Македонская пехота” для “Эпохи битв”, заявленный около года назад. Также были обнародованы боевые характеристики для набора “Сарацины” (см. *на нашем диске*).

Прочее

В ноябре-декабре прошлого года увидела свет армия Вампиров для игры Warmaster. В нее входят такие продукты, как Vampire Count Character Set, Ghouls, Dire Wolves, Zombies, Fell Bats, Ethereal Host, Black Coach, Winged Nightmare, Grave Guard, Grave Knights. Завершает все это вышедший к Рождеству набор Vampire Counts Starter Army.

Команда Team Frog совершила наконец-то мечту каждого варгеймера — вывела на линию огня не кого-нибудь, а самого Санта-Клауса! Дед Мороз, вооруженный и опасный, стал героем нового юмористического варгейма The Christmas Wars. Кстати, созданного по всем канонам стратегической игры: с правилами, бэкграундом (хроники Battle for Christmas), характеристиками и детальными миниатюрами в комиксном стиле.



Для немецкого варгейма Armalion, который производится компанией FanPro, были выпущены гигантские трехдюймовые (7,5 см) миниатюры — два снежных тролля.



Новости ККИ

Magic: The Gathering

Турниры не перестают радовать своей регулярностью. Pro Tour Houston в формате Extended и приуроченный к нему Masters в формате booster draft принес нам имена новых чемпионов. Pro Tour был взят командой Your Movie Games, два представителя которой, Justin Gary и Robert Dougherty, встретились в финале, а еще один их “тиммейт”, Darwin Castle, пришел третьим номером. Justin Gary выбил себе в тяжелой борьбе первое место. А в то же время на Masters в очередной раз блеснул Jens Thoren, совсем недавно занявший первое место на Magic Invitational. Его противником в финале был Gary Wise, известный интернет-писатель, автор колонки Wise Words в Sideboard-Online. Российский эмиссар Алекс Яценко выступил в Хьюстоне прямо как сам Kai Budde. То есть 4-3 в первый день и не попал во второй. Однако и этот результат является довольно существенным, ибо даже средних игроков там мало, а плохих и вовсе не было.

Из менее заметных турниров состоялись Grand Prix Melbourne и Grand Prix Los Angeles, победителями которых стали Ben Seck и Philip Freneau. Также в начале месяца прошли States Championships, определившие баланс сил в новом Standard формате.

Новости MTGO менее утешительны. Смена призовой политики привела к почти полному забвению swiss tournaments, а некоторые технические проблемы с закупкой в интернет-магазине также не прибавляют игре популярности. Да, кстати, если у вас возникли те самые проблемы (в основном — с верификацией персональной информации по банковской карте), то следует звонить по номеру (международный код) + 425-687-2190. Пока это единственное известное нам решение.

Lord of the Rings TCG

В продажу поступил качественно новый продукт — наборы для драфта (Draft Pack), которые должны заменить преконструированную колоду в драфт-турнирах. В 29-карточный набор будет включена одна случайная редкая карта из первого сета “Братство кольца”, 2 экземпляра премиальных Арагорна или Гэндальфа, а также 26 “полуслучайных” карт, то есть подобранных в расчете на определенную стратегию. Например, в наборе с Арагорном вы вряд ли найдете пачку гэндальфовских заклинаний. Для собственно драфта предложено три варианта подбора бустеров: два “Братства” и один “Мории”, два “Братства” и один “Эльфов” либо по одному из каждого сета пер-

Конкурс на лучшую российскую игру года

В феврале 2003 начнется российский конкурс на лучшую настольную игру года. Он организуется интернет-порталом “Ролемансер” и журналами, регулярно пишущими о настольных играх: “Игромания”, “Навигатор игрового мира”, “Средиземье”, “Империя настольных игр”, “Армада”. Номинантов конкурса определяет Оргкомитет. Из списка номинантов потребители игр смогут выбрать лучшие, проголосовав за них по обычной почте (отправленной в редакции журналов) и в интернете. Просьба производителей и дистрибьюторов настольных игр прислать информацию о новинках, выпущенных с января 2002 по январь 2003 в Оргкомитет. Обязательное условие: компоненты игры и ее правила должны содержать преимущественно русский текст (хотя игра не обязательно должна быть произведена в России). Информацию для Комитета организаторов конкурса присылать до 31 января 2003 по адресу электронной почты: labyrinth@rolemancer.com.

вого блока. На турнирах, проводимых в новом формате, колода игрока должна состоять минимум из 40 карт, если она закончится, можно один раз использовать вместо нее отбой. Каждый игрок должен принести на турнир Фродо, Кольцо и 9 карт местностей, однако он может заменить их картами, полученными в драфте.



Другие игры

18 декабря состоялся американский релиз второй редакции Star Trek CCG. О том, что представляет собой первая, мы писали в ноябрьском номере. Представление о второй вы сможете составить, распечатав с нашего компакт-диска правила игры и демо-колоды.

Идет подготовка к выходу второго сета игры A Game of Thrones под названием A Sea of Storms. В “Море штормов” будет 145 карт, свыше трех десятков из которых будет отведено новому Великому дому — Грейджоям (Grayjoy). Новый сет будет распространяться только в бустерах, поэтому грейджоевского стартера в ближайшее время не предвидится.

Четвертый сет Star Wars TCG будет называться Battle of Yavin и выйдет только в 2003, но уже сегодня мы можем посмотреть на одну из карт этого расширения. Это независимый контрабандист, лучший пилот в галактике и друг всех вуки Хан Соло. Утверждается, что карта попадается в бустерах “Новой надежды”, исключительно в фойловом исполнении и на месте редкой карты. Карта нейтральная, что позволяет ей лежать как в “повстанческой”, так и в “имперской” колоде. Что само по себе вызывает недоумение: как известно из первоисточника, Соло Империю не очень-то жаловал.



Раздел “Вне компьютера”
подготовлен порталом РОЛЕМАНСЕР
(www.rolemancer.ru), крупнейшим сетевым
ресурсом о настольных играх.



ПЛАВАНИЕ ПО МОРЮ ККИ

Заплыв первый: классификация и отбор претендентов

Через несколько месяцев исполнится 10 лет с тех пор, как мир узнал о новом явлении — коллекционных карточных играх (ККИ). После ошеломляющего успеха родоначальника жанра *Magic: The Gathering* новые игры стали появляться как грибы после дождя. Какое-то время у нас в

стране о них знал только узкий круг посвященных, потом пришло время массовому распространению MTG и небольшого числа других игр, которые можно было перечислить по пальцам, не разуваясь. Сейчас в специализированных СМИ все чаще можно встретить упоминания об играх, которые никогда не входили в число распространяемых у нас, одновременно российские поставщики игр и организаторы клубной деятельности медленно, но верно пополняют свой ассортимент новыми продуктами.

Целями настоящей статьи является дать расширенную картину жанра ККИ, сделать первую попытку классификации и сравнительной оценки этих игр, тем самым сориентировать геймеров, клубмейкеров и, возможно, потенциальных отечественных разработчиков в этом разнообразном мире.

Классификация

Классифицировать игры можно по самым различным категориям и свойствам: по «жизнеспособности» (живые, давно вымершие), по жанрам (фэнтези, киберпанк, спорт, комиксы и т.п.), по происхождению (по фильмам, книгам, ролевым играм...), по типу иллюстраций (рисунки, кинокадры), по количеству игроков, по принципам игровой механики (стратегия, квест, action), по целевой аудитории, роли случая в игре, сложности коллекционирования и освоения, а также многим другим параметрам. Подробную классификацию ККИ, которую мы разработали, можно посмотреть в приложении на компакт-журнала.



▲ ККИ из собрания авторов статьи.

Сравнительный анализ большинства достойных ККИ

Сразу оговоримся: наверняка найдутся читатели, чья любимая игра не попадет в наши обзоры. Злого умысла искать не надо. На сегодняшний день в мире существует порядка 120-130 ККИ. Да-да, именно столько! Среди этого количества примерно каждую третью можно определить как достойную внимания или просто хорошую. Мы попытаемся охватить несколько десятков игр, что и так потребует много места в журнале и вашего терпения.

Несмотря на обилие критериев, по которым будет проводиться сравнение, окончательные результаты будут носить все же субъективный

характер. По сумме полученных баллов можно будет судить о каждой игре в целом. Для любителей детального анализа поместим сводную таблицу результатов. Кроме того, сгруппируем лучшие результаты по отдельным критериям, определив своеобразный *Топ 6* в каждой номинации. Но уже по ходу обзоров мы, естественно, будем прямо указывать на тот или иной выдающийся показатель, чтобы не томить читателя и чтобы табличные результаты не стали громом среди ясного неба. Наиболее значимые игры мы осветим на страницах журнала, другим же место найдется в приложении на компакт-журнала.

Legend of the Five Rings



Живая классика... Родившись в 1995, игра стала достойным ответом MTG. Действие разворачивается в фэнтези-стране *Rokugan*, уклад которой срисован с феодальной Японии и приправлен историко-фольклорными пряностями Дальнего Востока. Мир населен самураями, боевыми магами *шугенджами*, монахами, нагами-человекозмеями и другими необычными существами. Его проработанность позволила создать полноценную настольную RPG.

У каждого игрока по две деки: *Dynasty* с черными рубашками и *Fate* с зелеными. В *Династии* кладутся персонажи (самураи, *шугенджи*...), *холдинги* (источники ресурсов и других полезностей), *регионы* и *события*. В колоду Судьбы — *подразделения* (followers), *предметы*, *заклинания* и магические кольца элементов (*5 Rings* — квинтэссенция мироздания: воздух, огонь, вода, земля и пустота). В начале игры каждый игрок выкладывает на стол *цитадель*. У нее четыре основных показателя: цвет рамки, указывающий на клановую принадлежность (ныне дублируется клановой иконкой), и три числовых, определяющих силу провинций, производство золота за ход и стартовую честь клана. Между двумя колодами рубашками вверх выкладываются 4 карты из *Dynasty*, символизирующие 4 провинции клана. Из колоды Судьбы набирается рука — 5 карт. Затем последовательно переворачиваются карточки, лежащие в провинциях. Если открывается *событие*, то оно тут же срабатывает. Если открывается *регион*, то карточка кладется возле этой провинции, указывая на ее характерную особенность.



Если суммарная честь клана достигла 40 очков, вы победили по чести: вас провозгласили самым влиятельным в империи. Еще можно победить, разрушив все провинции противников: *Military Victory*. Для этого ваши самураи ведут войска в атаку на провинции оппонентов. Персонажи оппонентов могут защищать провинции, добавляя им свою силу. Если суммарная мощь одной из армий выше другой, то терпящая поражение армия целиком ликвидируется, а побеждающая остается невредима. Если сила атакующей армии превосходит суммарную силу защищающихся и провинция, то гибнет и защита, и провинция. К *Military Victory* также относится ситуация, когда честь клана противника упала ниже -19: полный позор. Самой изысканной победой считается *Enlightenment Victory*, когда удастся вывести все 5 Колец: вы становитесь самым просвещенным в империи. Однако этот путь редко встречается в игровой практике.

В игре применяются дополнительные тактические приемы, оговоренные правилами. Прежде всего, это дуэли между персонажами и получение/использование благосклонности императора (Imperial Favor).

Правила L5R сложнее MTG, но не переходят границы, за которой резко падает играбельность и динамика. Сложность освоения с лихвой окупается удовольствием от игры. Интерес к игре подкрепляется развивающимся сюжетом, причем на развитие влияют лучшие игроки — приверженцы того или иного клана. Клан, чьи представители добились реальных побед в турнирах, занимает доминирующие позиции в сюжете. Возможно, это был один из факторов, позволивший выжить игре после переходов из рук в руки (от Alderac к Wizards of the Coast и обратно) и сомнительного маркетингового эксперимента под названием *Rolling Thunder*. Суть его сводилась к ежемесячному выпуску малых сетов с упрощенной системой редкости (до двух видов) карт. Авторы идеи посчитали, что игра будет лучше развиваться и продаваться, если уменьшить период оборота денежных потоков в цепочке "дизайн-типография-дистрибьюторы-магазины-игроки". После первых месяцев было зафиксировано снижение числа активных игроков вдвое, а регистрирующихся новичков стало меньше на 80%! Под лапу экспериментаторов попали также другие игры: *Legend of the Burning Sands*, *Doomtown*, *Dune*, переделанный *Rage*. Лишь у *Doomtown* и L5R хватило запаса прочности, чтобы уцелеть.

L5R мы награждаем по нескольким категориям. В стартерах *Gold Edition* лежит роскошнейшая книжка правил. Правила начинаются с перечисления последних изменений: очень удобно для старых игроков. У игры замечатель-



ный геймплей, изобилие вариантов конструирования колод, расклад красиво смотрится на столе и не требует жетонов, игровых костей и других предметов, кроме счетчика чести (в *Pearl Edition* счетчики были вмонтированы в карты стронгхолдов). Хочется отметить хороший подбор карт в стартерах, что встречается нечасто. В отличие от MTG, вам не потребуется крупная сумма, чтобы собрать турнирную колоду. Во-первых, число одинаковых карт в деке не может превышать трех штук. Во-вторых, редкие карты почти всех сильных персонажей уникальны, в деке может лежать не более одной. Также в ней не может быть более одного конкретного события. Игроки MTG, начинающие собирать колоду с поиска денег на покупку четырех "райских птичек", могут завидовать.

В России сформировалась устойчивая группа поклонников L5R, регулярно проводятся санкционированные турниры, однако нам не известны случаи выступлений "наших" на международных соревнованиях.

Вердикт: Игра для тех, кому приелась "Магия", а также для поклонников Акиро Куросавы и Тосиро Мифунэ.

Rifts CCG



Игра вышла в 2001 году, и пока судьба ее находится в подвешенном состоянии, поскольку фирма *Precedence* в апреле 2002 объявила о ликвидации активов. Лицензия вернулась к *Palladium Books*, которая ищет нового издателя. Созданная на основе одноименной RPG, *Rifts CCG* переносит нас в постапокалиптический мир. В результате взрыва разлились потоки магии, в местах пересечения потоков (nexus) образовались эти самые rifts — переходы в иные миры и измерения. Оттуда понесло монстров, демонов и прочую нечисть. Пришельцы смешались с умирающей человеческой цивилизацией.

В игре пять типов карт: *nations*, *field units*, *base units* (у юнитов есть показатели атаки, контратаки, устойчивости к повреждениям и стоимости ввода; многим присущи специальные способности), *assets* (качества, предметы) и *events* (события). Изюминкой являются 9 *nations*, напоминающие *strongholds* из L5R. Они указывают на клановую принадлежность, определяют, какие и сколько ресурсов вырабатывается за ход, и (внимание!) максимальное количество карт в деке и как набираются карты в руку. Например, у одних *nations* в начале

партии в руку берутся две карты по выбору плюс первые три после тасовки колоды, у других просто шесть карт после тасовки. Там же указаны способности и ограничения. Особенно важен показатель максимального количества карт в деке, поскольку победа достигается путем опорожнения деки противника. Установлен и минимальный размер деки: он может быть только на 5 карт меньше максимального.



Еще одна новинка — "колода с секретным оружием". Размер ее определяется картой *nation* (от 0 до 8). Секретное оружие набирается из числа event'ов. Пользоваться им можно в любой момент, но осторожно. За первое использование из основной деки сбрасывается одна карточка, за второе — 4, за третье — 9, за четвертое — 16, и т.д.

В фазу атаки игрок атакует базу оппонента. Назначаются атакующие юниты из числа не повернутых полевых юнитов. У атакуемого в защите базы участвуют как базовые, так и полевые юниты. Подсчитываются суммарные значения повреждений, наносимых атакующими, и повреждения от защищающихся, которые контратакуют. Далее защищающийся распределяет оба "пула" повреждений по своему усмотрению. Повреждения от атаки можно распределить между защищающимися полевыми юнитами (иногда — и базовыми), а также рукой и/или декой, с которых сбрасываются карточки. Повреждения от контратаки распределяются между атакующими юнитами. Игра протекает динамично, резво и непрямолнейно. Необходимо просчитывать самые разные варианты, есть пища для размышлений при построении колоды. В рулбуке предложены варианты нарушений правил. Не нравится, что базовые юниты не производят ресурсы для построения себе подобных — пожалуйста! Хочется класть в деку больше шести одинаковых карт — да сколько угодно! И т.д.

Карты *Rifts* исполнены с применением гляцевой заливки, они упруги и устойчивы к истиранию: игра несомненно попадает в номинацию "лучший картон". Правда, фон рубашки гладкий и черный, из-за чего заметны отпечатки пальцев даже самых чистых рук. Иллюстрации добротные, но выполнены без вдохновения. Дизайн карт традиционен и удобен для игры, хотя можно было покрепче дать цифры в текстах карт.

Бустеры стандартные, а вот отношение к стартеру мы определяли долго. Коробка-альбом формата A4, в ней того же формата правила и 80 карт в двух ячейках. С одной стороны, изучать правила, напечатанные крупным

шрифтом, приятно, с другой — как такой справочник таскать вместе с картами? Удобнее карманные рулбуки. В стартере — только «коммоны» и 9 карт *nations*. За все — \$12. Поначалу возмутило отсутствие необычных и редких карт, но мы решили, что полный комплект *nations* это компенсирует. Выгода в том, что можно купить один стартер на несколько человек, распределить между собой кланы и дальше покупать только бустеры. Так что здесь *Rifts* получает плюсики.

Вердикт: Для любителей быстрой, но не тупой игры, которых не пугает тема апокалипсиса.

Harry Potter TCG

Игра не могла не появиться на свет. Оставалось только ждать и гадать, какой она получится. *Wizards of the Coast* приобрела лицензию и выдала в 2001 году абсолютно рафинированный продукт. С точки зрения вклада в



развитие жанра «Визардам» можно поставить в заслугу расширение возрастных границ, поскольку HP ориентирован на совсем юных игроков.

Играть можно начать без рулбука. Достаточно расстелить приложенное к стартеру игровое поле с базовыми правилами и порядком хода. Цель игры — нанести оппоненту повреждения, от-



чего тот должен сбрасывать карты со своей колоды и проиграть, когда она кончится. В стартере 4 типа карт: *персонажи*, *уроки*, *существа* и *заклинания*. Бустеры добавляют *приключения* и *вещи*. *Уроки* — полученные в Хогвартской школе знания, выполняющие роль ресурсов для заклинаний. Поворачивать (тапать) эти карты не надо. Знания не расходуются: имеешь достаточный их объем и нужную специализацию — твори в этих рамках что угодно и сколько угодно (в пределах оговоренного количества действий в ход)! Вызванные существа каждый ход наносят противнику повреждения. *Заклинания* — самые разнообразные карты. *Приключение* — это задача-препятствие для оппонента. Пока она не решена, он терпит какие-либо ограничения. Правила проще пареной репы, и все ситуации «разрешаются» легко.

Игра отмечается за превосходный дизайн, рисунки (не кадры фильма, как можно подумать, а иллюстрации к книге), первоисточник и пропаганду жанра. Острой критике подвергаются сортировка карт и «коллекци-

онность». Можно вскрыть 10 бустеров, лежащих рядом в дисплее, и получить 3-4 одинаковые редкие карты. «Визарды» еще раз применили четыре степени редкости: несмотря на малое количество карт в базовом сете (116), собрать все ультраредкие голографические карты (их 20) без тугого кошелька невозможно.

В России игра продается не только в игровых клубах, но объемы продаж много ниже западных, ведь наши дошкольники и младшие школьники не владеют в массе своей минимумом английского. А те, кто постарше, хотя бы большего от игры. За короткий срок вышло пять сетов, и пока поттеромания не пошла на спад, игра обречена на успех. У них, а не у нас.

Вердикт: Для читателей Дж. Роулинг, тех, кто ищет подарок юному гимназисту, а также всех желающих узнать, что такое ККИ.



В одном из следующих номеров журнала мы продолжим наш сравнительный обзор. До встречи! ■



Критерии оценки

Каждая ККИ оценивалась по одним и тем же параметрам, все они приведены ниже. В будущих статьях будут подведены итоги по оценкам и названы победители в отдельных категориях.

1. Иллюстрации. 0...10 баллов.

Насколько стильно, детализированно, вдохновенно выполнены иллюстрации. Оценивается не последний сет игры, а все карточки в целом.

2. Качество картона. 0...4 балла.

Устойчивость карты к истиранию, изгибам и разрывам. Сюда же относим сопротивление рубашек к отметинам, и даже заметность последних на фоне рисунка рубашки.

3. Дизайн карты. 0...7 баллов.

Изящество и удобочитаемость карты. Расположение иллюстраций, числовых и графических параметров, в том числе с учетом расположения карт в руке.

4. Layout и удобство управления игрой. 0...5 баллов

Как располагаются карты в процессе игры на столе, образуют ли нечто симпатичное, много ли этот расклад требует площади и дополнительных предметов, часто ли в течение хода приходится манипулировать кубиками, жетонами, специальными карточками (например, ресурсными).

5. Rulebook и удобство освоения. 0...3 балла.

Не путать с легкостью освоения. Приветствуется многоцветная, четко напечатанная книжечка, в которой правила игры изложены доходчиво, без разночтений, с примерами игр или ситуаций.

6. Механика игры. -5...5 баллов.

Четкость и однозначность игровой механики, трактовки правил. Учитывается также оправданность корректировок или изменений правил в последующих выпусках. Влияет на этот показатель обилие «эрат» (исправлений текста) и запрещенных карточек.

7. Gameplay. Интересность. 0...10 баллов.

Разнообразие в способах и условиях достижения победы. Ненадоедливость. Азарт.

8. Новаторство. 0...6 баллов.

Влияние на развитие жанра. Непохожесть. Ценные находки, взятые на вооружение другими разработчиками.

9. Constructed. 0...6 баллов.

Простор для творчества в домашнем колодостроении. Учитывается турнирная поддержка для этого формата со стороны издателя.

10. Sealed. 0...4 балла.

Аналогично пункту 9 для форматов *sealed deck* и *draft*.

11. Multiplayer и командность. -2...3 балла.

Возможность мультиплеера, который почти наверняка открывает те или иные новые грани игры; поддержка соответствующих соревнований.

12. Бюджетность. 0...5 баллов.

Очень актуальный пункт для тех, кто больше игрок, нежели коллекционер, и кто хотел бы успешно играть, имея ограниченный набор редких карт. К сожалению, во многих хороших играх новичку соперничать с толстосумом — это как «школьнику драться с отборной шпаной». Также учитывается относительная сила стартеров.

13. Коллекционирование. 0...7 баллов.

Возможность собрать все или почти все карточки игры. Учитывается наличие и доступность промокарт. Порой выясняется, что даже за деньги можно найти не все!

14. Flavor story. 0...5 баллов.

Качество первоисточника игры, будь то книга, фильм, RPG...

15. Упаковка и сортировка. 0...3 баллов.

Содержимое стартовых наборов, как сами карты, так и оригинальные фенечки. Многие могут привести самые нелепые случаи обнаружения содержимого коробочек и пакетиков.

16. Стабильность выпусков. 0...4 балла.

17. Диапазон возрастов. 0...4 балла.

Легко ли найти партнера для игры в собственной квартире? Не вырастешь ли быстро из игры, как из коротких штанишек?

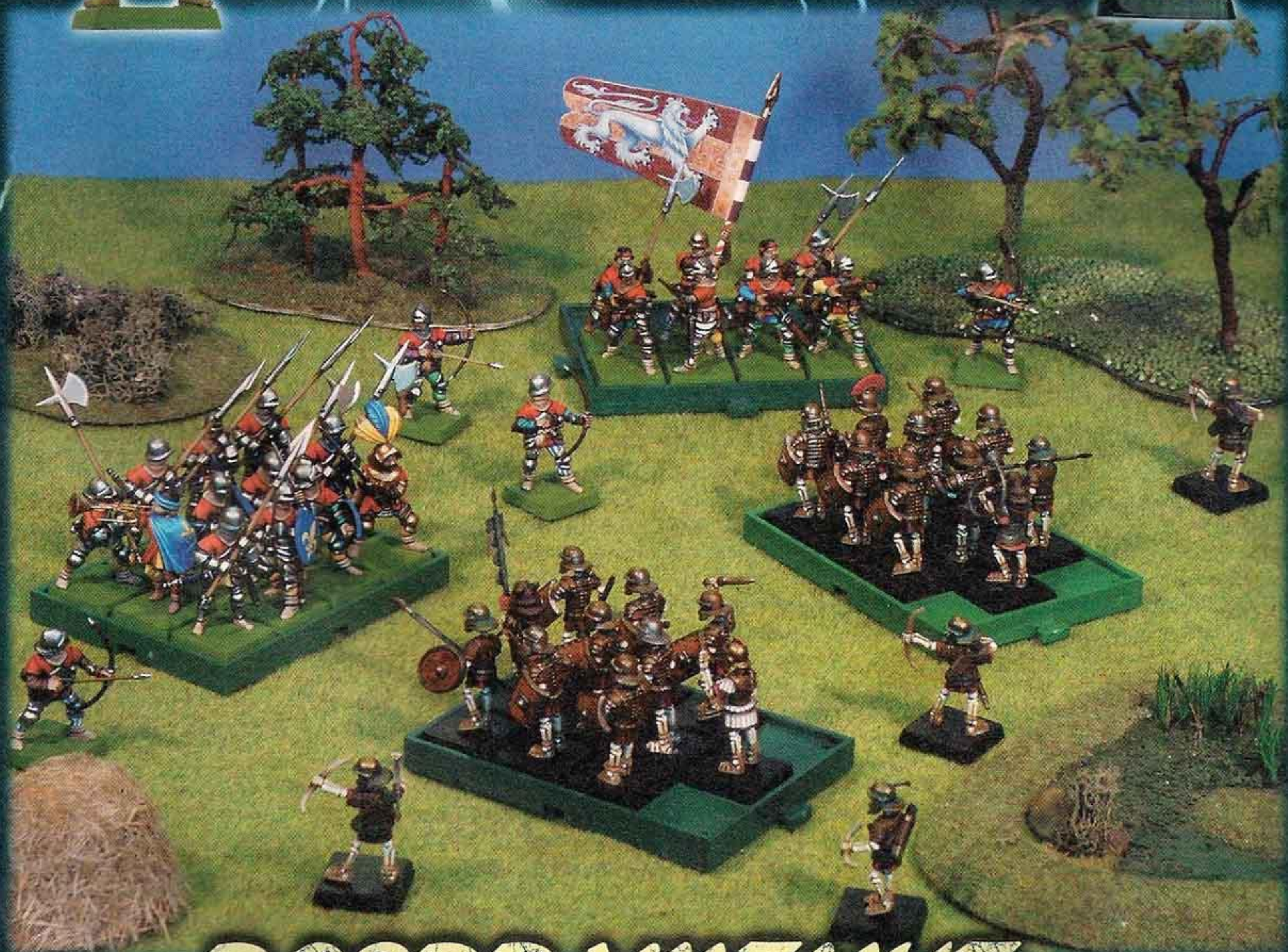
18. Особые заслуги. 0...5 баллов.

19. Особые проблемы. -5...0 баллов.



ring of rule

КОЛЬЦО ВЛАСТИ
FANTASY 28mm
GAME SYSTEM



ВОЗВРАЩЕНИЕ ПРОКЛЯТОГО ЛЕГИОНА

НАСТОЛЬНАЯ ТАКТИЧЕСКАЯ ФЭНТЕЗИ-ИГРА

- ★ Такого ещё не было: настольная real-time стратегия
- ★ Мир классического фэнтези
- ★ Магия пяти стихий на поле боя
- ★ Мировой уровень качества по российским ценам
- ★ Варианты сборки фигур ограничены только вашей фантазией
- ★ Вы можете покрасить свои армии, но это необязательно. склейте фигурки и играйте



Наборы из серии «Кольцо власти» вы можете приобрести по почте, обратившись по адресу: Россия, 141730, Московская обл., г. Лобня, ул. Промышленная, 2, АО «Звезда».
Телефон для справок: (095) 210-8871. Оптовый склад в Москве: ул. Милашенкова, д. 22
E-mail: zvezda@df.ru, <http://www.ageofbattles.ru>
Почтовая рассылка осуществляется фирмой «Весь»



СПРАШИВАЙТЕ В МАГАЗИНАХ ИГРУШЕК!

МОЛОТОМ ВОЙНЫ О ЗВЕЗДНУЮ НАКОВАЛЬНЮ

РУССКИЙ WARHAMMER 40,000 ССГ

Между землей
и небом — Война!

Виктор Цой

Попробуйте представить себе будущее, отстоящее от нас на 500 поколений. В нем есть место для Великой Звездной Империи, простирающейся на сотни галактик. Ее звездолеты перемещаются на расстояния, для которых термин «астрономические» — пустой звук. Конечно, в этом мире есть что делить. На полях сражений, решающих судьбы планет, сверкают вспышки лучеметов, сеют разрушение залпы плазменных пушек и... скреживаются клинки! В воздухе с ревом проносятся десантные баржи, под прикрытием орудий выдвигаются боевые машины, и... неукротимой волной накатывается демоническая кавалерия. «Проклятие сути». Рушится создаваемый усилиями фантастов мир стереотипного будущего, а на смену ему проступает готическая вселенная, озаренная отсветами вечной войны.

Взгляд первый: Знакомые звезды

Игровая вселенная Warhammer 40,000 была прописана до мелочей компанией Games Workshop для знаменитой военно-тактической игры. Популярность варгейма с миниатюрами, в котором магия сосуществует с кибертехнологиями, побудила Sabertooth Games создать карточную игру по этой вселенной. На настоящий момент компания напечатала уже четыре сета, каждый из которых посвящен битве за определенную звездную систему. Sabertooth отважилась выпустить русское издание игры, таким образом WH40k (так принято сокращать длинное название) стал первой зарубежной коллекционной карточной игрой на родном для нас языке — революционное для отечественного игрового рынка событие! Пока на русском доступен первый сет, «Битва за Пандору Прайм», и на его примере мы рассмотрим правила и карточки.

Сет представлен четырьмя тематическими колодами (стартерами по 55 карт), по одной для каждой расы: Космические десантники,

Эльдары, Орки и Хаос. Особо сильных карт в стартере не получишь, но играть им поначалу можно, да и с тактикой расы он ознакомит. Стоит начать со стартера и потому, что в нем есть книжка правил, поля секторов планеты, за которые идет сражение, и, самое главное, карта флота, в бустерах не попадающаяся. Бустеры придадут колоде осмысленный вид, тем более что многие обычные карты (commons) вполне играбельны и способны составить основу армии. В бустере 12 карт: 1 редкая, 3 необычных и 8 обычных. Существуют также особые Unique-карты, они всегда фольговые (фольгированные) и зачастую очень сильные. Кстати, других фольговых карт в игре не встречается, если не брать в расчет промо-карты, печатающиеся для особых игровых мероприятий.

Мрачноватую «готику» космического «Вархаммера» хорошо передают иллюстрации: художники уверенно выдерживают стиль, выработанный знаменитым варгеймом. Названия карт соответствуют картинкам, духу игры и особенностям рас. Кроважато-смешные у орков, благозвучно-певучие у эльдаров, лаконичные у космодесанта, жутковатые у демонов. Немного подкачала «рубашка» — слишком уж она однотонная. Возможно, это также дань стилю.

Взгляд второй: Боевые карты

Карты WH40k представляют всевозможные отряды пехоты и техники, укрепления, вспомогательные позиции и героев. Колода должна состоять из карт одной расы. Исключение составляют рекруты и укрепления — они нейтральные, любая раса может их использовать. Основных параметров три. Огневая мощь показывает, сколько повреждений отряд нанесет при стрельбе. Скорость служит для выяснения, может ли быть отряд заявлен в блокирование или быть заблокированным. Броня указывает повреждения, которые надо нанести отряду для уничтожения.

Под иллюстрацией на карте расположено окно способностей. В нем указаны все специальные возможности, такие как штурм или контратака. Также там могут быть прописаны тактики, реакции и другие действия, на которые отряд способен. Внизу карты вверх ногами расположен текст, командная строка. После высадки войск игроки набирают командную руку, и карты отрядов в ней автоматически становятся набором всевозможных маневров и военных комбинаций, помогающих выиграть, казалось бы, проигранный бой.

В левом нижнем углу карты изображена грань игрового кубика. Разработчики не стали вводить лишнего реквизита в виде дайсов. При необходимости случайного числа от 1 до 6 игрок сбрасывает верхнюю карту колоды, определяя его по точкам на грани кубика. Это привнесло изюминку в процесс составления колоды: приходится добавлять не очень сильные карты, зато с большими числами, ведь выбрасывание d6 часто определяет исход операций. Проиграть из-за того, что кончилась колода, нельзя, использованные карты замешиваются, поэтому сбрасывание карт не опасно.

Сражения происходят в пяти секторах, у каждого из которых своя особенность и количество победных очков. В верхнем левом углу карты часто есть изображение оранжевого щита, обозначающее того, что отряд флаговый. После завершения сражения за сектор оба игрока считают количество флагов своих отрядов. Тот, у кого флагов больше, чем у противника, и не меньше, чем на карте сектора, забирает сектор под свой кон-

Типы карт

Флот — одна карта у каждого игрока. Не принимает участия в бою; показывает, какую поддержку флот оказывает своей расе, и возможность высадки первой волны.

Пехота несет на себе основную нагрузку в войне. Все остальные отряды, при всей своей силе, имеют лишь вспомогательное значение.

Техника многофункциональна: это и десантные капсулы, и артиллерийские батареи, и танки.

Герои — умелые полководцы, техномаги и провидцы. Не могут атаковать, но обладают большим количеством нужных свойств.

Вспомогательные отряды — рекруты, для которых родными являются оспариваемые сектора Пандоры Прайм. В знакомой местности получают бонусы.

Укрепления — дзоты, минные поля, дымовые завесы. Участвуя в связках с другими картами, создают смертоносные комбинации.



Перевод сделан достаточно качественно. "Достаточно", потому что поклонники варгейма Warhammer 40,000 вряд ли одобряют вольное переложение терминов и личных имен. Но перевод должен быть таким, чтобы его поняли люди, для которых Warhammer — новинка. Также бросаются в глаза однообразные названия отрядов, особенно у орков, но это — наследие богатых традициями игрового мира. Главную задачу перевод выполнил — чтобы научиться играть, достаточно прочитать правила. Текст карт точно соотносится с ними, недвусмыслен и аналогичен английскому.

троль. Сдав один или даже два плацдарма, еще можно добиться тактического превосходства на остальных и выиграть всю битву. Побеждает тот, кто в конце игры контролирует три сектора из пяти. Если этого не случилось и сектора остались ничейными, то выигрывает тот, у кого больше победных очков на захваченных секторах.

Взгляд третий: Разгар боя

Сначала игроки кладут перед собой карты секторов и определяют, кто из участников будет атакующей стороной. Обычно это тот, у кого больше значение *первой волны* флота. Если цифры одинаковы, то атакует тот, у кого старшее звание. Если звания одинаковы, то атакующий определяется случайно.

Атакующий берет из колоды число карт, равное своей *первой волне*. Карты берутся по одной и помещаются напротив карты сектора лицом вверх. Нельзя класть две карты из первой волны в один сектор. Затем защищающийся игрок размещает войска своей первой волны. После этого игроки набирают по шесть карт. Начиная с атакующего, игроки по очереди кладут эти карты в закрытую рядом с картами секторов, совершая "регулярную высадку". Это очень важный момент в игре, противники намечают сектора для захвата и манипулируют отрядами, стараясь добиться стратегического превосходства. После того как все карты отрядов размещены, защищающийся назначает сектор, где у него есть отряды и где будет проходить первая битва. Если в указанном секторе нет отрядов противника, то сражение автоматически прекращается. Иначе начнется бой.

Игроки переворачивают выложенные карты лицом вверх и набирают командную руку из 4 карт. Наступает *военная акция* атакующего: он первым заявляет действие, которое хочет

совершить (наступление, штурм, стрельба, спецспособность отряда или военная акция, играемая с руки). Стреляющий, или штурмующий отряд поворачивается (тапается), чтобы отметить, что он активировался. Если в результате действия атакующего произошло столкновение отрядов, то игроки, начиная с обороняющегося, могут сыграть *тактики*. После этого рассматриваются повреждения, полученные отрядами (цель атаки может нанести ответный удар, только если имеет способность контратаки), и если повреждения больше либо равны броне отряда, то он выбывает из игры. В противном случае они аннулируются, не считаясь в следующей фазе. Если цель атаки важна для вас и вы опасаетесь, что она не переживет нападения, то можно назначить другой отряд в блокирование, если его скорость выше скорости атакующего. Отряд, заявленный в *блок*, поворачивается.

В ходе *военной акции* могут быть активированы *реакции*, вызываемые игровым процессом, которые надо выполнить. Если атакующий совершил действие, требующее военной акции, и у обоих игроков нет больше реакций на это действие, то ход переходит к игроку, который защищается, и теперь уже он использует военную акцию. Можно пасовать, выжидая. Если оба игрока пасовали, то сражение заканчивается. Затем следует выполнить требования *событий* из командной руки, а если их нет, то рука сбрасывается. Игроки подсчитывают *флаги* выживших отрядов, и если у кого-то их больше, чем у оппонента, и не меньше, чем на карте сектора, то сектор переходит под его контроль и изымается из игры. Если никто не смог захватить сектор, то карты в нем разворачиваются, и битву за него можно продолжить в следующем раунде.

Теперь атакующий и обороняющийся поменяются местами, и будет назначен другой сектор битвы... После того как оба игрока попытались счастья в выбранных секторах, раунд заканчивается, и настает время нового раунда.

Взгляд четвертый: Стороны конфликта

Первый сет предлагает игроку выбрать сторону одной из четырех рас.



Космические десантники — последователи бессмертного правителя Империи, основа ее военной мощи. Преемники могучих легионов прошлого, ордена космодесантников немногочисленны, но их сила веры творит чудеса. В игре у космодесанта лучшие показатели по соотношению атака/скорость/броня. Контратака — его любимая тактика, на этой способности можно выстроить колоду.

Орки остаются орками и в космосе: одержимые культом войны, они валом накатываются на цивилизованные миры в поисках добычи. Орки больше полагаются на силу, чем на технологии, и пользуются трофейным оружием, которое их частенько подводит. Параметры их отрядов выглядят слабее, чем у других войск. Зато орки — мастера внезапных атак: есть много карт, позволяющих им провести несколько военных акций подряд. Удача любит смелых, а потому она всегда на стороне этих отчаянных существ, способных изменить результат "броска" d6 благодаря модификаторам.

Эльдары, прекрасные возвышенные существа, древнейшая раса вселенной, напоминающая сказочных эльфов. Их цивилизация пала под мощью Хаоса, ее остатки укрылись в искусственных мирах, созданных во времена расцвета. На стороне эльдаров — сильнейшие *псайкеры* (люди с развитыми паранормальными способностями), а их технологии позволяют строить лучшие боевые машины. Эльдары — мастера обманных маневров, многие отряды этой расы наделены способностью к *внедрению*.

Хаос — раса демонов, несущих гибель всему живому. Во времена Великой Войны многие из космодесантников поддались власти Хаоса и присягнули Темным богам, благодаря чему бойцы Хаоса почти так же сильны, как императорские. Модификаторы позволяют Хаосу снижать "бросок" d6 противника, плюс он обладает множеством реакций на любое вражеское действие.

Взгляд в будущее

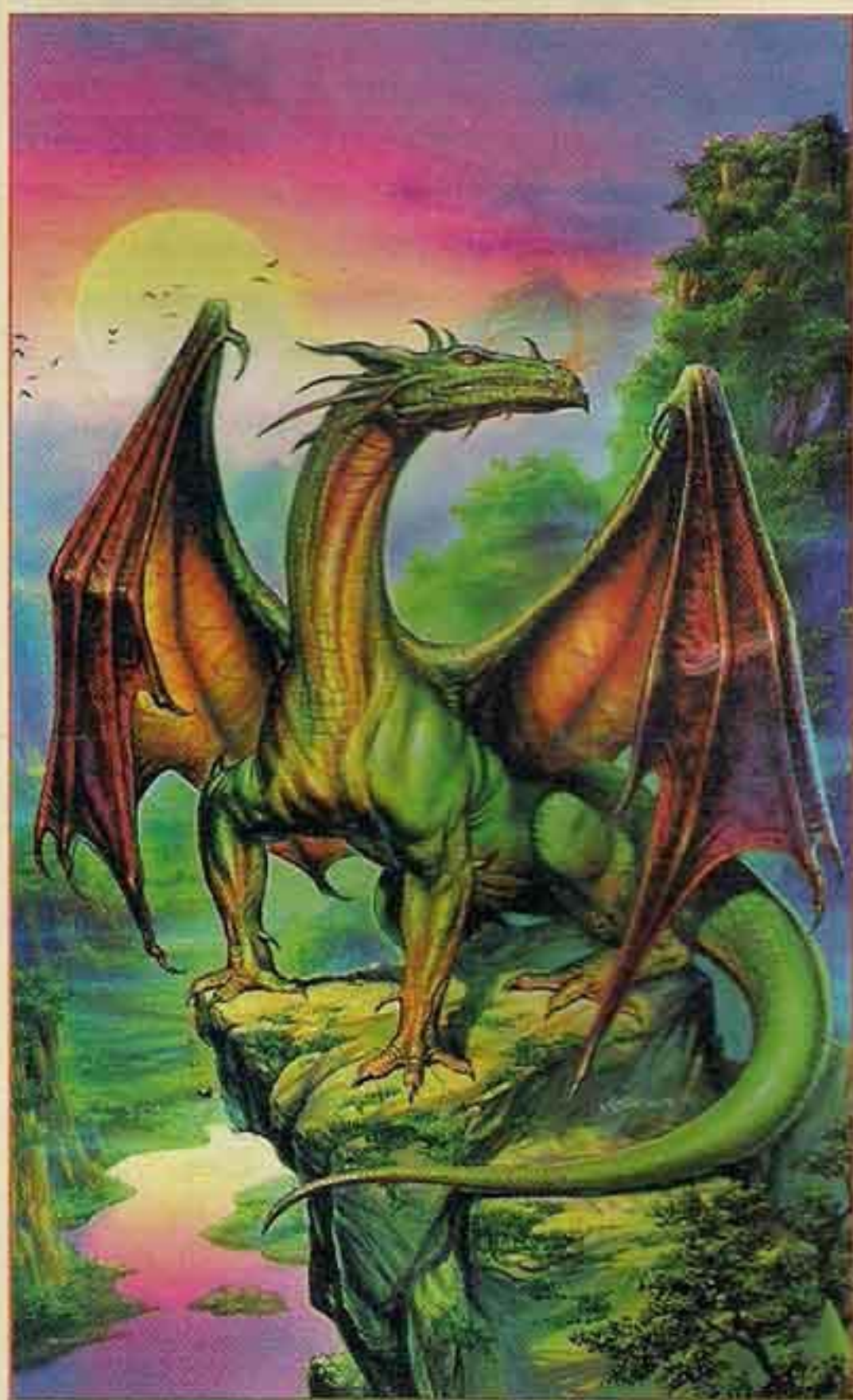
Вот вы и получили некоторое представление о многогранном мире WH40k. Я надеюсь, что игра понравится вам так же, как и мне. Не за горами выход нового сета на русском языке, "Кампания за Коронис". Во вселенский конфликт вступят армады загадочных *тиранидов*, на титанических флотах-ульях прорвавшихся в этот мир, и противостоящие им *гвардейцы Императора*. В клубах компании "Саргона" проводятся официальные турниры. Более подробно о турнирах, стратегии и новых сетах мы, вероятно, еще расскажем на страницах "Игромании". ■



Кольцо Ring of Rule Власти

Перспективы сказочного варгейма

Каждый раз, когда мне приходится сталкиваться с продуктами отечественного предприятия "Звезда", все более возрастает удивление (скорее мистического, чем субъективного характера). Распечатывая очередную коробку с миниатюрами, не перестаешь удивляться простым, выполненным по классическим схемам и одновременно оригинальным решениям. Изучаешь инструкции по сборке и правила. Тестируешь, споришь с друзьями, играешь — словом, являешься частью занимательного процесса по вивисекции свободного времени. В общую массу монголов и русичей, греков и персов грозят влиться самураи, орки и легионы нежити. А где-то за горизонтом уже распаивает свои крылья могучий огнедышащий дракон.



Один маленький шаг для варгейма...

Скажу по секрету, что в процессе создания продукта, предназначенного для проведения досуга в рамках дружеского или семейного круга, нет ничего сложного. Гораздо сложнее создавать подобные продукты в рамках требований, предъявляемых потребителями, и следовательно нехитрому, но порой жесткому правилу: продукт должен увидеть свет вовремя. Иначе за ним закрепится сомнительная слава первой ласточки или первого блина, место которому, как известно, в желудках всеядных бета-тестеров, либо такой продукт рискует оказаться в лучшем случае лишь первым среди равных — то есть рядовым представителем череды подражаний и откровенных клонов. Лет десять назад широкая аудитория была просто не готова воспринять такой жанр настольных стратегий, как исторический wargame. Пять лет назад избалованный геймер мог лишь восхищенно придыхать, услышав названия Warhammer или BattleTech, и скептически усмехаться над идеей создания отечественного аналога.

Прошло почти три года с того времени, когда состоялось знакомство читателей "Мании" с системой стратегических игр от "Звезды". "Эпоха Битв" — это не только историчность, но и простота реализации, сопряженная с азартом коллекционирования. Правила практически универсальны, а армии дополняются путем приобретения коробок с очередной дюжиной воинов. Однако не стоит забывать и о той группе потребителей, которая историческим реалиям предпочтет свободу воображения, сказку-фэнтези. "Звезда" не забывает. Более того, новый варгейм "Кольцо Власти" лег на полки магазинов именно в тот момент, когда потребитель был готов его приобрести и распробовать. Если об "Эпохе Битв" писалось достаточно, то о фэнтезийном "Кольце Власти" была лишь ознакомительная публикация в №9 за этот год. Сейчас наступило время для того, чтобы разобрать скелет по косточкам.

...и большой шаг для отечественных игр

Почему "Кольцо Власти" (по-английски — Ring of Rule) — игра своевременная и востребованная? Легендарные западные военно-тактические игры в жанре фэнтези (прежде всего — Warhammer) приобрели в России устойчивую армию сторонников, несмотря на иностранный язык, забугорные цены, отсутствие в провинциальных магазинах и множество других "несмотря на"... При этом аудитория, любящая стиль фэнтези, неуклонно растет. Новые кадры куются в горнилах различных источников: компьютерные игры, литература, кино. Наконец, каждый год наша страна обогащается очередной сотней тысяч молодых людей, только-только вышедших из беззаботного детства и тянущихся к сказке.

Время пришло. Уже не то старое время, когда появление на рынке очередного "первого отечественного настольного" продукта вызвало фурор лишь потому, что отсутствовали аналоги. Пришло время, в рамках которого сформировались тенденции развития игровой индустрии, игры рождаются уже внутри этих рамок, и пользователь (мы с вами) принимает их как нечто естественное и необходимое. И это хорошо.

"Дискавери" и "Буря": что лучше?

Как известно, проект многофазового отечественного челнока был нерентабельным уже на стадии проектирования. Если у хитрых янки в рутинном цикле старт—приземление принимали участие практически все комплектующие, кроме топлива и парашютных систем, то схема "Буря" плюс "Энергия" жрала не только топливо, но и собственные компоненты. Да так, что после приземления от схемы оставался лишь самолетик с крошащейся керамикой. Однако принято считать, что "Буря" — "Энергия" была уникальной. Да, была. По уничтожению финансов, но не по качеству. Аналогично, при-





нято считать, что зарубежные варгеймы с миниатюрами — уникалы из того же ряда, проверенные годами. Миниатюры, чей внешний вид является отдельным стилистическим направлением. Правила, рода войск, герои, турниры, качество исполнения. Но последние несколько лет существования игровой индустрии там, за бугром, свидетельствуют лишь об одном: оригинальность уступила место реанимации старых идей путем электрошока, реальная поддержка потребителя — стремлению получить максимальную прибыль. Наконец, талантливые, выполненные от руки макеты — переработкой в 3D-Studio базовых костяков.

Такой вот странный комплекс неполноценности: до тех пор, пока отечественное изделие уступает западному, все обрамляется лозунгами типа «наше — лучшее». Когда же действительно происходит так, что отечественный продукт не только не уступает иностранному аналогу, но и превосходит его, критики стыдливо отводят глаза и выдвигают тезис, что отечественное сугубо вторично. Подобную несправедливую точку зрения, в разных вариациях, мне приходилось выслушивать не раз и не два.

Если читатель ждет сравнения игровых систем по каким-либо отдельно взятым параметрам, то такого сравнения не будет. Но в следующем параграфе я постараюсь четко изложить базисные элементы, на которых строится «Кольцо Власти».

Почему ракеты строят по ступенчатой схеме?

«Кольцо Власти» прошло путь становления от «креатива» (идеи разработчиков) до физического воплощения в пластик.

Ступень первая: Сеттинг. Сюжет и акценты «Кольца Власти» построены по уже устоявшейся классической фэнтези-схеме. В основе лежит некая сказочная реальность, поросшая лесами и прорезанная реками. Ее население следует стереотипам и состоит из таких культурно-социальных групп (по традиции они называются расами), как люди, орки, варвары, некроманты, драконы... Расы кучкуются в государствах, общий уровень развития которых соответствует широкому периоду от темных веков до начала Возрождения. Каждая из группировок занимает собственную экологическую нишу и имеет ряд претензий к остальным, что выражается в диверсионных рейдах в тыл противника, крупных военных кампаниях и магических поединках.

Ступень вторая: Войска. Рядовые воины обладают всеми характерными чертами родной

расы, а в сумме с быстрыми для освоения, но подробными правилами по боевому взаимодействию гарантируют, что один и тот же сюжет может переигрываться множество раз.

Ступень третья: Героика. «Кольцо Власти» — это не только кровавая баня для Легионов Проклятых и Королевской Пехоты. Это и прославленные полководцы, руководящие битвой, и подчиненные офицеры, отвечающие за локальное взаимодействие с противником на уровне полков. Это закаленные в боях берсерки, каждый из которых по силе не уступает пехотному десятку. Наконец, это маги и некроманты, променявшие тишину лабораторий и склепов на колдовство в бою.

Ступень четвертая: Волшебство. Лишь в исторических варгеймах отсутствует магия, как тактическая, взаимодействующая с отдельными бойцами, так и стратегическая, влияющая на расклад сил на уровне армий. В фэнтези магия на поле боя — такая же органичная составляющая, как сыр в пицце. «Кольцо Власти» замечательно тем, что в рамках единой игровой системы разработчикам удалось совместить две принципиально различные по стилю и способу воздействия магические схемы, обойдя возможные противоречия. Единственному некроманту вполне по силам одолеть одиноко слоняющегося по оврагам и кустам мага. Более того, у некроманта еще останутся силы на то, чтобы пожурить пару вражеских пехотинцев. Однако у него ограничен первоначальный запас сил, которые не восполняются. Единственный выход — заставить магов смерти проводить ритуалы, позволяющие конвертировать жизненную силу убитых противников в очки магии. Королевские маги имеют четкое разделение сфер влияния (огонь, вода и т.п.). Кольцо власти, составленное из пяти различных магов, способно с легкостью разделаться с пятеркой разрозненных некромантов. Наконец, список доступных заклинаний варьируется от школы к школе и от магов к некромантам, что, в совокупности с гибкой схемой комплектации полков, дает уникальные тактико-стратегические решения.

Ступень пятая: Вариативность сборки. Если открыть любую коробку с миниатюрами, первое, что бросается в глаза — многовариантность склейки каждой фигурки. Игрок не привязан к рамкам пресс-форм, и можно собирать воинов из нескольких составных частей, менять оружие (а значит, и характеристики бойца). Реализовано это просто: в литниках представлены отдельно ноги с подставками, туловища и оружие. Придумываем схему сборки по вкусу и

тянемся за клеем. На сборку уйдет больше времени, но и удовольствия больше!

Ступень шестая: Физическое воплощение. Все миниатюры штампуются из качественного полистирола. Значит, нет необходимости в предварительной грунтовке и снижается время высыхания акриловой краски. Чаще всего после получаса просушки миниатюры готовы для установки на игровой стол. Части миниатюр легко отделяются от литника. Хочется абсолюта в малом? Не вопрос, достаточно приобрести набор инструментов для резки и зачистки. Из аксессуаров можно упомянуть подставки для полков, памятные по «Эпохе Битв», и пластиковые основы для знамен полков (сами знамена вырезаются с картонного листа и наклеиваются поверх основы). Навевает ностальгию по детству такая деталь, как лист переводных картинок с эмблемами полков на щиты воинов.

Ступень седьмая: Правила. Они оценены в предыдущей статье. Замечу тем не менее, что они легки для освоения, операции с величинами больше не сводятся к сложению и вычитанию, а все решается характеристиками воинов и двадцатигранным кубиком, бросок которого унифицирован для всех расчетов.

Три месяца: полет нормальный

«Кольцо Власти» — игра молодая, но бурно развивающаяся. Она успела прочно обосноваться в умах и на столах варгеймеров. Главный минус проекта — недостаточное, на мой взгляд, информационное обеспечение. Поэтому данная статья — не последняя в серии. Будем ждать новых боксов, тестировать и играть, проводить турниры. Будем читать письма и отвечать на вопросы, ломать стереотипы и руководствоваться объективными данными: «качественное — значит лучшее». До встречи! ■

Официальный сайт: <http://ageofbattles.ru>.

В рамках «Кольца Власти» произведено большое — для системы, которой едва исполнился год — количество наборов миниатюр и воинов класса «герой». Не меньшее количество проходит обкатку в клубах «Звезды». Сначала перечислю то, что уже есть:

1. Возвращение Проклятого Легиона. Большая коробка, внутри которой можно найти необходимый стартовый минимум: наборы миниатюр Королевской Пехоты и Проклятого Легиона, правила по боевому взаимодействию, отдельный буклет с художественной повестью по мотивам сеттинга, листы боевых характеристик, линейку, двадцатигранный кубик, подставки для полков и другие приятные мелочи.

2. Наборы миниатюр Королевская Пехота и Проклятый Легион (нежить). Не хватает воинов в армии? Покупаем, клеим, красим — и пополнение готово встать в строй.

3. Некромант, Берсерк и Маг — отдельные коробки с героями.

В ближайшее время линейка продуктов пополнится. Выйдут Артиллерия — набор боевых и осадных машин, Королевская Конница, Орки — куда же без них в фэнтези, Кольцо Власти и Кольцо Смерти — наборы из пяти магов или некромантов, Дракон — его ждут все.

Кроме того, ряд продуктов, изданных для «Эпохи Битв», также можно использовать с новой системой. В частности, это касается фортификаций.

Катя



Всем большой
Новогодний привет!
Почти уже наступил
самый лучший и мой
любимый праздник
— Новый Год, с гру-
дами подарков и
плясками вокруг ел-
ки, с ночными гуля-
ниями в теплой ком-
пании по сложной

траектории от столба к столбу и от сугроба к сугробу под нестройное, зато очень душевное хоровое пение. И поскольку подготовка к этому празднику и само его празднование требуют немало времени и сил, не буду тратить это самое время и сразу перейду к сути вопроса — то есть к почте.

А для затравки вот вам веселый стишок, посвященный наступающему козьему году:

*Наступает год Козы —
Для слезы готовь тазы.
Но избежешь всяких зол,
Коль не будешь сам козел!*

Кстати, о бородастых. Геймер, передаю тебе слово!

Геймер



Холодно. Холодно так, что отмерзает упомянутая борода. Холодно так, что даже самые горячие приветствия, покидая ротовую полость, превращаются в мерзлые немые ледышки. Темно и мрачно за окном, и

как никогда хочется сделать вечный ALT+F4 посылу MS Word. Новый год светит где-то в недалеком далеком волшебным фонариком, и от того на душе еще более пакостно и гадко. Все против и все помимо. Show must go on, мой рок-энд-ролл — это не цель, и этой осенью платим за снег... Рекомендую всем камрадам для затравки ознакомиться с траурным блоком (мы поставили его в конце почтового раздела), дабы точно синхронизироваться с моими пессимистическими биоритмами. И не начинайте читать, пока не сформируете правильное — безнадёжно-ироничное и беспредельно пофигистическое отношение к сегодняшней "Почте".

А в остальном все, конечно, радужно. Письмо номера не выбрано по самодежному моему и категоричному Катиному пожеланию не веселиться до начала Нового Года, сохраняя и без того малый заряд оптимизма и бодрости. Вместо этого мы вновь вернемся к кровавым спорам о пользе цензуры, пропесочим порочные диалоги о сексе в играх и зауспокойным голосом пропоём бодрую отходную мифу о многочисленности геймерш. Тему о наркотиках мы тихонько прикрываем до лучших времен, и все письма, приходящие на эту тему, заныкаем в архив. Кстати — помните, с чего дискуссия о наркотиках пошла?.. Так вот: за все время нам не пришло ни одного письма, где конкретно бы говорилось о том, что конкретно в компьютерных клубах конкретно торгуют конкретными наркотиками. Кто-то где-то что-то, действительно, краем глаза видел. Но не более того.

Так что, дорогие мои читатели, делаем вывод, что компьютерные клубы — гораздо более спокойные места, нежели, например, школы... где и покупают частенько травку те, кто курят ее потом из-под полы в клубах (пока администрация запах не учует и по шее не надаёт). Итог: любые заявления о том, что "в компьютерных клубах торгуют наркотиками" — видимо, наглая подлая ложь. И точка.

Переходим к письмам.

Письмо №1

О виртуальных автолюбителях

Все, наверно, знают, что такое кризис жанра. Это явление знакомо всем, и далеко за примером ходить не надо. И не буду. А вот такое явление, как кризис игроков, это — что-то новенькое. Я хочу поговорить о такой вещи, как автосимуляторы. "О! Как жел Знаем и любим — Need for Speed, GTA3, Colin McRae Rally..." — возразите вы. А вот и нет. Все это, конечно, автосимы (кроме GTA3 — это смесь action и автосима), но уж чересчур аркадные, исключение, пожалуй, NFS5. То ли дело настоящие хардкорные автосимуляторы, которых имеется очень мало. Потому что делать реалистичные автосимуляторы не выгодно. На этом много не заработаешь, так как в хардкорные автосимы играют хардкорные же автосимуляторщики. А последние — народ редкий и очень скромный. Сидит себе дома, рулит своим "Феррари" и не жалуется.

Ну так вот! Граждане автосимуляторщики (хардкорные, обыкновенные и потенциальные)! Пора объединяться в Российское Общество Автосимуляторщиков. Всех, кому не чужда судьба жанра, приглашаю на сайт www.simzone.hotbox.ru. Он, правда, еще только родился, но от этого нужда в ваших мыслях и статьях еще больше. Жду.

Легкой мысли!

Автосимуляторщик-гуманист SpeGTR
(spetr@mail.ru). Simulation Zone
(<http://www.simzone.hotbox.ru>,
e-mail: simzone@hotmail.ru).

Геймер

Оно конечно, гуртом завсегда лучше. Особенно если количество единомышленников действительно чрезвычайно мало. От себя лично желаю самых радужных перспектив Российскому Обществу Автосимуляторщиков. Если процесс объединения пойдет успешно и количество членов достигнет некоего достаточного для начала революционных действий количества, обещаю первым напечатать в "Игромании" декрет о "хардкорных автосимуляторах", в соответствии с которым все российские разработчики будут направлены либо на лесоповал, либо на разработку хардкорных автосимуляторов. На их выбор.

Увы, на данный момент помочь РОА материально я не в состоянии. Вместо этого подарю несколько ценных и без сомнения коммерчески состоятельных идей. Как вариант, хардкорные автолюбители могут организовать виртуальные экзамены на получение виртуальных же водительских прав. Само собой, что предварительно всем желающим понадобится пройти виртуальную практику вождения и зубрить назубок правила виртуальных автого-

нок ("при прочих равных условиях танк Т-34 имеет преимущество"). Если при этом будет взиматься некая виртуальная плата — то, думаю, никто, даже самые хардкорные автогонщики, против не будет.

Как альтернативный вариант — члены РОА могут скинуться на один реальный "Запорожец" и таксовать на нем посменно за вполне бумажные деньги. И кстати, при этом варианте возможен стремительный рост как капитала, так и числа преданных членов организации, ибо нет лучше места для вербовки сторонников, чем несущийся по встречной со скоростью 100 км/ч "Запорожец". Лично я в Hot Pursuit 2 только так и катаюсь...

Катя

Ура! Автомобилисты всех краин — гогайте в кучу! Я бы тоже объединилась — вот только мало мне скромно рулить виртуальным "Феррари". Хочу большего — например, реальный "Феррари". Красного цвета.

Так что как объединитесь, начнете процветать, конкурсы устраивать, призы на всяких турнирах получать — вспомните про нас с Геймером. Ведь вы, автосимуляторщики, народ скромный — вам материальные блага ни к чему. А мы спасибо скажем. А заодно и... ммм... машину водить научимся.

Письмо №2

Две стороны одной Цензуры

Это СТРАШНОЕ слово — "ЦЕНЗУРА". С одной стороны, если посмотреть, так сказать, в "идеале", эта самая цензура вещь полезная, для примера предположим, что некто вознамерился изготовить и издать, предположим, "пытошный" симулятор, естественно, со всеми атрибутами, да не такой, как в достопамятном Хранителе Подземелья (DK и DK2), а со всеми натуралистическими подробностями и прочая... или представим другую, так сказать, "гамеску" — симулятор детоубийцы-маньяка... или симулятор Бухенвальда... ой, да мало ли подобных, мягко скажем, неприятных тем в истории людской... И вот в этом-то случае, конечно, Цензура — это благо...

Теперь посмотрим с другой стороны, стороны Противника Цензуры... Ведь если оный общественный институт будет, так сказать, в приказном порядке введен в нашей расейской действительности, то оной цензурой будут руководить солидные дядечки, понимающие в компьютерных играх чуть больше мартышки с о-ва Занзибар... И какие тогда будут в России игры, я не берусь судить...

Так что не нужна нам, геймерам, никакая цензура! Мой лозунг такой — САМАЯ ЛУЧШАЯ ЦЕНЗУРА — НАШ ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ ЗДРАВЫЙ СМЫСЛ!!!

ВЛАДИМИР aka Black Ziama г. ХИМКИ
(zifiblack@mtu-net.ru)

Катя

Точно! Нафиг цензуру — потому как это глупо и бесполезно. А ежели кто хочет кровью и упиться, чужими кишками обмотаться или виртуальным некрофило-зоофилом заделаться — то, как гласит народная мудрость, свинья всегда грязь найдет. Или в Сети, или на книжных развалах, или на XXX кассетах.

И вообще, норма — понятие относительное. Что для одного круто, то для другого просто "мы и не такое видали", и при этом оба — нормальные вменяемые члены общества. Так что полностью согласна и всеми конечностями голосую за точку зрения, высказанную Владимиром: "Господа депутаты! Отвяньте наконец от нас с вашими глупостями касательно цензуры, мы сами о себе вполне можем позаботиться!"

Геймер

Попробую для начала упорядочить все сказанное мною в прошлый раз, добавив к этому соображения Владимира. Итак, сама по себе Цензура — в виде теоретической абсолютной идеи — совсем не плоха, а даже очень хороша и правильна, ибо сходить с ума человеку дозволено только до тех пор, пока он никому не мешает и никому не причиняет вреда. То есть до тех пор, пока его право на свободу не вступает в противоречие с аналогичным правом других членов общества. Будучи воплощенной на практике, Цензура теряет свою каноническую полезность и превращается в орудие, карающее всех без разбора и половой принадлежности. Вина в этом непредсказуемый человеческий фактор, равно как природная хлипкость всех утопических идей, среди которых ценз занимает отнюдь не последнее место. Такова картина в целом и, говоря о вреде Цензуры, Катя в первую очередь говорит о ее свершившейся кривой (как мой почерк), идиотической (как некоторые отдельно взятые депутаты) реализации.

Поразмыслив на досуге о судьбах геймерского сообщества, ваш покорный слуга — то есть главвред — придумал по моей просьбе панацею от всех Цензорских бед. Во-первых, нужно постараться исключить как таковой человеческий фактор — то есть пригласить в качестве главного цензора меня, Геймера, облик человеческий давно утерявшего. Во-вторых, необходимо избавиться от груза детского идеализма и предрассудков, мешающих раз и навсегда воплотить в камне, пластике и на бумаге добрые и гуманистические идеи Ценза. Нужно двигаться от противного. То есть решил какой-нибудь "противный", накраившись и в одних семейных трусах, пройтись по территории детского садика №234 "Малышок" — и вместо того, чтобы наказывать, нужно, наоборот, товарища поощрить, выдать премиальные и обязать к ежедневной мотиону по детским садикам, полям и весям нашей необъятной родины. Вздумалось отдельно взятому дикому разработчику забавлять кровавый экшен по мотивам теракта в театральном комплексе "Норд-Ост" и пригласить для участия в проекте выживших очевидцев — и ради бога! Выдать ему, хорошему такому, 20 тыс золотом, и пусть клепают, лишь бы реализму побольше...

И так, наверно, до полной потери моральных ориентиров?..

Письмо №3

Почти секс, или 5000 полигонов Дядюшки Онана

Привет, ИГРОМАНИЯ!

Я тут в 10-ом номере за этот год прочитал письмо некоего Сереги Козыревского, и вот мое мнение.

Я не согласен! То есть отчасти не согласен, а немного согласен. Ты, Серега, хочешь секса или эротики в играх? Продолжая твою тему Лары Крофт. Вскоре выйдет очередное продолжение игры, в которой одной только Ларе обещано выделить 5000 полигонов. Думаю, ее самые интригующие места не останутся в стороне. Но все равно на Лару не получится смотреть как на объект секса, она ведь нереальна! Вариант с героиней, сделанной в какой-нибудь программе 3d анимации, отпадает.

Далее что? Делать вставки роликов с реальными актерами? Легче купить кассету с XXX содержанием. Наглое порно разработчики не имеют права выпустить из-за этой чертовой цензуры, чтоб ее... Даже в таких игрушках, как симс со всеми ее дополнениями, где персонажи размером с муравья, и то их в душе защищает вездесущая стена пикселей, досадно. Больше ничего не остается, либо играть в эти игры, либо вообще не играть.

А теперь я вернусь к началу, почему я сказал, что я не совсем согласен с тобой... Сейчас, после всех этих написанных строк думаю, а ведь ты чертовски прав, я не припомню ни одной игры, в которой был бы секс, разве что "Застенье", но я сам в эту игру не играл и точно не знаю, насколько там все открыто.

P.S. Возвращаясь к словам в твоём письме о тинейджерах, так вот мне 15.

Эй, и еще про дядюшку Онана, он мне не дядюшка...

Костя (Voyager2k@narod.ru)

Катя

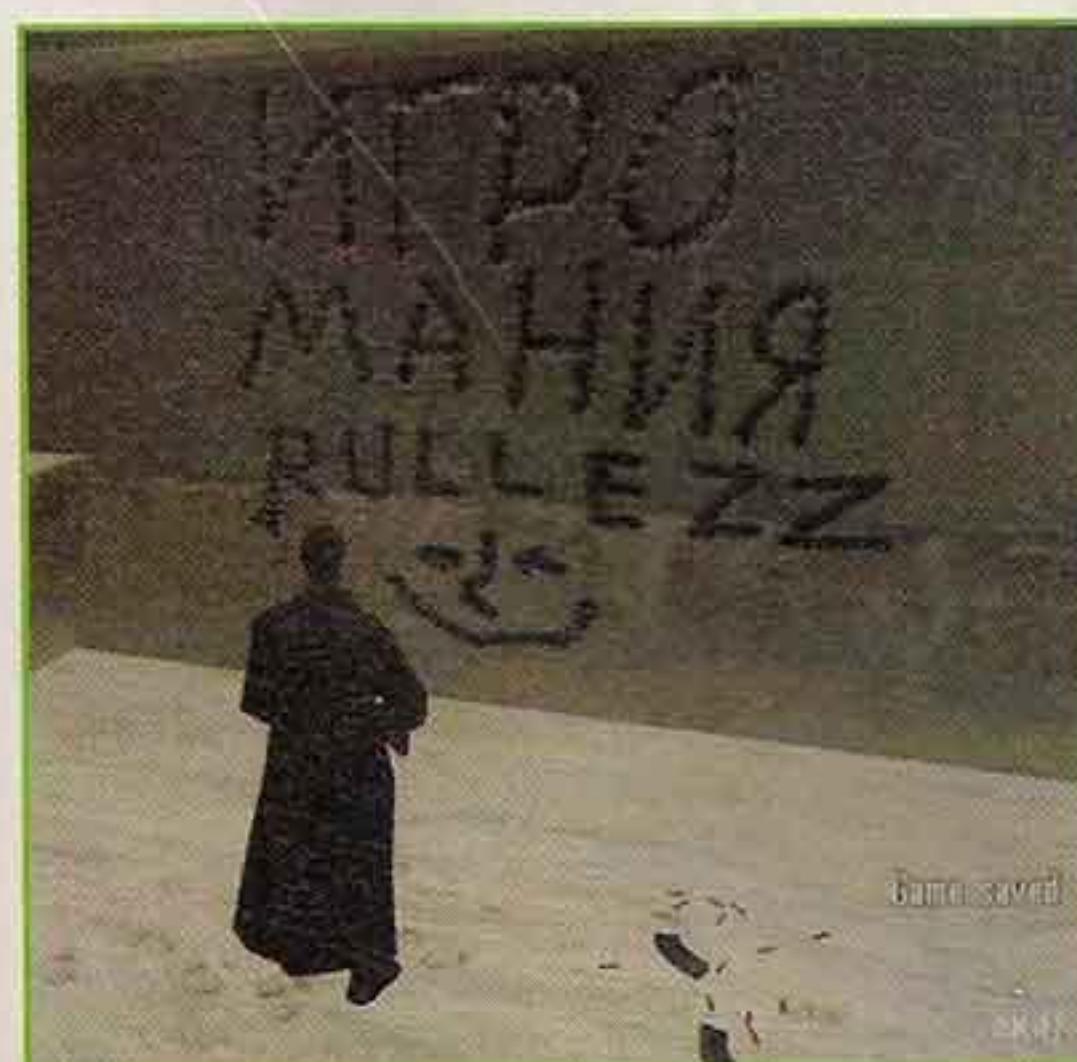
Ну, думаю, точку зрения, что секс несомненно может добавить в игры и пикантности, и шарму, мы уже доказали — не зря же мы столько муссировали и пережевывали этот скользкий вопрос в прошлых номерах журнала. Но мне хотелось бы продолжить обсуждение этого вопроса в ракурсе: "А что будет, если?".

Итак, допустим, что не только читатели "Игромании", но и игровые разработчики всех стран согласились с нашей точкой зрения, и теперь героям RPG светят ночевки на сеновале с симпатичными селянками/селянами, а победителя авторалли после гонок взасос целует обтянутая красным латексом блондинка, экстерьером напоминающая тот самый вожаденный "Феррари". И что нам с того? Ведь в лучшем случае на современном уровне технологии получится некий аналог XXX видеофильмов. Единственная радость — если подойти с фантазией и умом, то, наверное, можно будет управлять действиями персонажа.

Хотя поспорю на шоколадку — после удовлетворения первого любопытства половина играющих начнет пробовать завязать своему альтер эго ноги узлом и вообще станет пытаться выяснить на практике, какие именно позы из "Камасутры" герою по плечу и по зубам. Хохма будет еще та! Такой скринтурс можно будет устроить!

Короче, технологии пока явно не дают возможности развернуться и разрезвиться на всю катушку. Но поехали дальше. Спросим, а как с этим бороться и может ли вообще заменить компьютер реальность?

Я думаю, да. Ведь во сне происходящее для нас абсолютно реально — мы летаем и просыпаемся с чувством, что знаем, как это делать. Это я к тому, что наш мозг может легко путать



Я, вот, и захотелось по стенам пострелять! Вот что вышло. Думаю, теперь я настоящий ИгроМан! Arentov misha Evgenievich (blumkvist@nm.ru)

явь и сон. Получается, что не обязательно видеть, слышать и ощущать — достаточно, чтобы казалось, что вы видите, слышите и чувствуете! Как это будет? Да как угодно — шлемы, перчатки, проецирование изображения на сетчатку глаз или прямое раздражение нужных зон коры головного мозга.

Интересно, что уже сейчас люди поняли, что многие ситуации совершенно излишне воспроизводить прямо в лоб. Пример — тренажеры американских летчиков. Оказывается, не нужно моделировать реальные перегрузки, возникающие при маневрах высшего пилотажа — организм реагирует не на само ускорение, а на его изменение (производную). В итоге летчик сидит в таком трясащемся кресле, но при этом ему кажется, что он крутит бочки и мертвые петли. Итак, возникает очень интересное направление науки — разработка заменителей сигналов. В приложении к сексу это может означать, что для достоверности происходящего, может, и не придется одевать презерватив с электродами сами-знаете-куда.

И последнее. А так ли уж нужна нам эта реальность по самое некуда? Сейчас для игры в RPG или "Кваку" не надо быть атлетом с сердцем типа "пламенный мотор". Но если грань между реальным и виртуальным миром исчезнет, то...

...игроделов замучают судебными исками об ущербе от инфаркта, причиненном впечатлительному клиенту внезапной встречей с виртуальным драконом...

...посыпятся бракоразводные иски, основанием для которых будет являться адюльтер с виртуальными партнерами...

...впишите-сюда-сами-что-придет-к-вам-в-голову. Если-получится-весело-присылайте-нам!...

На сем закругляюсь, и так я перевела на свои фантазии половину объема "Почты". Но все же реальный мир — это так здорово! У многих ли в настоящей жизни хватает духу пойти за своей звездой, подобно пастуху Сантьяго из книги Паоло Козью, или расправить крылья, как Чайка по имени Джонатан Ливингстон? Виртуальность же — это шанс для всех. Хочешь — сексом занимайся. Хочешь — плыви с Колумбом в Индию или лети с Нилом Армстронгом на Луну. Не, вы как знаете, а мне бы хотелось на это посмотреть...

Геймер

После Катиного выступления мне буквально нечего добавить. Согласен, обоими своими кеглями. Да здравствует новая ролевая характеристика — "либидо". У кого оно больше, тот и прав!

Письмо №4

Геймерш в Красную книгу!

Namaste, Катя, Геймер! Свершилось чудо — мой обширный склероз на этот раз не сумел помешать мне вспомнить о данном мне мною же обещании вам написать. А довела меня до такого героического поступка проблема женского геймерства. И так она меня довела, что понесло меня по всем знакомым хоть чуть-чуть женского пола, дабы узнать, так ли все страшно.

Что ж, результат оказался еще ужаснее... Правда, в обратную сторону. Из сорока одной опрошенной барышни двадцать торжественно объявили, что у них и компьютера-то нет, какие уж там игры! Шестеро с ходу излили на меня литры дифирамб "саперу" и "косынке", почти задохнувшись от возмущения при упоминании контры и г.т.а.: "Да ну, они все дурачки!" Еще десять опрошенных вообще не помышляют об использовании компьютера для чего-либо, кроме печатанья сочинений и докладов. Одна юная госпожа еще при взгляде на "Игроманию" у меня под мышкой стала как-то странно коситься на дверь, а уж когда я задала свой вопрос... "Наташ, ты что! В них [компьютерные игры] играют только недоразвитые мальчишки!"

ИИБЕЗ КОММЕНТАРИЕВ!!!

Таким образом, в моем списке геймерш набралось всего четыре человека + я со своим блокнотом (сама-то я вообще во что только не играю, почти стала одним из периферийных устройств своего родного компьютера:) Мало-вата циферка, вам не кажется? Так сделаем же выводы, господа: нас КАТАСТРОФИЧЕСКИ мало, чего бы ни говорила перепуганная таким количеством мужская часть геймеров...

Melodiana (nataly@simglass.ru)

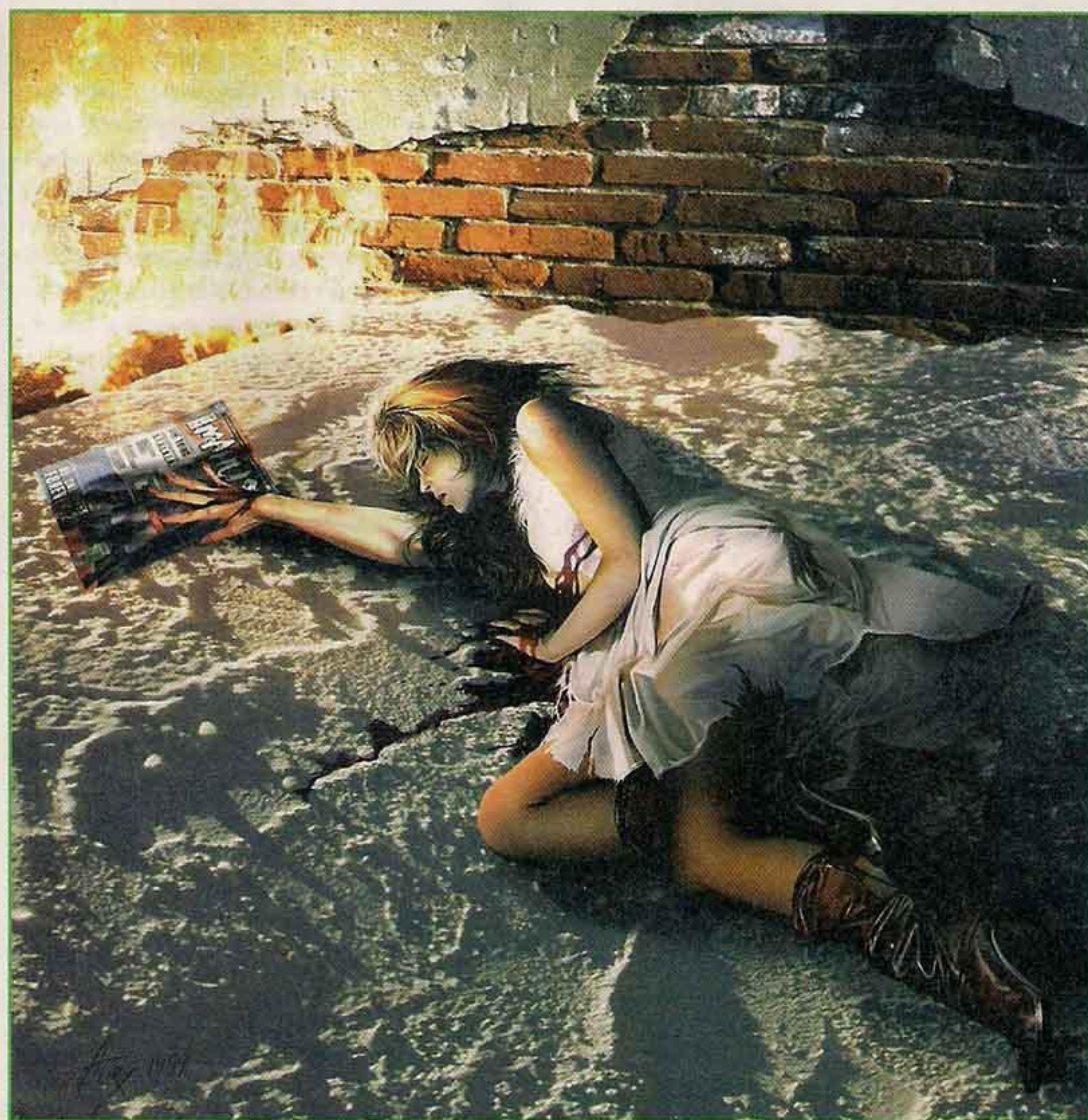
Катя

Как известно, в природе самцы отвечают за изменчивость и приспособляемость вида, а самки — за его сохранение. Так что в самой женской природе заложены консерватизм и здравомыслие.

В данном случае женский здравый смысл — это наше слабое место. Стремление к рациональности и пользе лишает излишне здравомыслящих девиц массы положительных эмоций, связанных с кажущимся бесполезным времяпрепровождением за кликаньем мышкой.

А консерватизм мешает преодолевать барьеры, отделяющие заурядного юзера от настоящего геймера (ты, который с большой буквы, не подумай, что это я тебя хвалю!). Барьеров много — и денежно-материальный, и психологический — многие поначалу пугаются непонятного девайса компьютера и именно потому дальше упомянутого сапера и не продвинулись, и языковой барьер — обилие англоязычных понятий шокирует даже самых смелых.

Призываю сильную половину помочь нам, хрупким и нежным, преодолеть все эти препятст-



Обложка вашего уважаемого журнала и нетленное произведение не менее крутого художника Angry. Обозвал я это дело "Любовь до гроба :)"
MC Joker (mcjoker@risp.ru)

вия. Дарите любимым не цветы, а CD-диски. Может, девушки сначала и не поймут, но зато потом обязательно оценят! Короче — даешь геймеров в широкие женские массы для проведения просветительской работы о пользе геймерства!

Геймер

Гениальная идея! Давайте, давайте, давайте же меня в широкие женские массы! Уж я проведу! Уж я обеспечу! Хотя сейчас готов в народ идти, ради святого нашего дела. Обещаю, что поток новообращенных геймерш будет непрерывным и дифференцируемым на всем своем протяжении от Владивостока до Калининграда. Первым делом поеду в гости к сестре нашей в геймерстве, Мелодiane, и разберусь там тет-а-тет с юной госпожой, назвавшей старого Геймера "недоразвитым мальчиком".

Само собой, что без трудностей не обойдется — хотя бы потому, что часть пути так или иначе придется проделать на руках восторженных фанаток. Не исключены также и происки враждебных концессий — заранее можно спрогнозировать террористические акции активисток из движения "Мужики — козлы", а также митинги обманутых, покинутых и оставшихся без обеда мужей.

Говоря о генетических проблемах, не позволяющих девчонкам стать истинными геймершами, Катя не учла силу моего природного обаяния, которое, скромно говоря, — ого-го! И кстати, послушница Синичкина тому лучшая иллюстрация. Не было бы меня — сидела бы сейчас за макраме, смотрела "Девичьи слезы" и писала бы советы "как отчмокать вашего кекса" для журнала "Кулгерл". Так что, товарищи,

геймерши, ждите в гости с проповедями! Во имя кваки, шотгана и святого фэпээса, аминь.

Письмо №5

50% от футбола

Я обычный читатель "Мании", увлекаюсь футболом и программированием компьютерных игр. В настоящий момент я занимаюсь созданием игры NEW SOCCER. Это будет игра, совершенно не похожая на обычный симулятор футбола, в ней вам предстоит пройти карьеру игрока.

В данный момент игра создана на 50%. Осталось дописать игровой движок, сделать очень грамотный AI. Я уверен, что смогу довести игру до релиза. Думаю, что самым интересным в игре станет то, что уровень сложности будет со временем меняться, так как в начале игры в какой-нибудь REAL вас не посадят. В начале вы будете играть за один из клубов низшей лиги, если вы будете играть здорово, вас может купить более сильный клуб, а если вы будете играть слабо, то вам либо придется доказывать свой класс на тренировках, либо искать предложения от других клубов.

Если все получится, то игра должна получиться отличная. Единственное, что мне нужно — издатель...

Андрей Глотов (glotov_and@inbox.ru)

Геймер

Счастливей человек Андрей, которому для счастья нужен такой лишь сущий пустячок, как издатель. Прекрасна его звезда и не дремлет

ангел, если в одиночку удалось написать 50% игры. Это воистину подвиг.

В который, я, тем не менее, почему-то не верю. И дело тут не в честности Андрея — ни на секунду не сомневался и не сомневаюсь в его словах. Дело в энтузиазме, который, будучи от рождения братом слепого оптимизма, мешает реально оценить состояние дел. Типичная ошибка начинающего баскетболиста, в одиночку нырнувшего в бурные воды создания игр. Собственно, за примером и к главреду ходить не надо. Один из авторов "Почты" — беспокойный я — сам в молодые годы писал революционный игровой проект на тогда еще костлявой коленке. В то золотое время мне тоже думалось, что победа не за горами и надо только найти кренделя, который выдаст под расписку немного зеленых трехрублевков. Казалось, что еще вот рывок, еще пара пропущенных лекций, тройка бессонных ночей — и модная трехдюймовая дискетка со свежим лейблом "зроблено Геймером" компенсирует потраченные нервные клетки. Но! До релиза моя игра так и не добралась. Кончилось терпение, наехала сессия, и в череде бесконечных "завтра точно доделаю" сгинули куда-то исходные коды, эскизы спрайтов и план разработки. По собственному опыту знаю, что точно так же финишировало около десятка известных мне проектов. И лишь один добрался до стадии демо-версии. После которой сразу перестал быть некоммерческим проектом, преобразился и начал приносить своим создателям дивиденды. И кстати, только после деды дата релиза перестала быть мистической хроноформулировкой "очень скоро", трансформировавшись в правдоподобный график работ с относительно точными датами релизов.

В общем и целом, для Андрея и всех товарищей, разрабатывающих или планирующих начать разработку компьютерной игры, у меня есть объява. Я, Геймер, именем своим и здоровьем главреда клянусь отыскать/родить/украсть издателя для любой РАБОТАЮЩЕЙ компьютерной игры, чья демо-версия достигнет стен редакции и при этом вызовет положительные, а не какие-либо еще эмоции у сотрудников этой самой редакции. Пахать буду за идею — то есть бесплатно. Откомпилированные сэмплы из бесплатных движков, а также поделки на Dark Basic просьба квалифицировать как хобби и сохранять при себе.

Письмо №6

Что в имени тебе моем?

Я все думаю, по какому принципу люди выбирают себе ники? Может, открыть тему, где каждый выскажет свое мнение! Может, у кого-то есть оригинальные истории и др.

Reactor (olegkachalov@rambler.ru)

Катя

Когда человек взрослеет, он часто перестает играть. А когда он перестает играть, он умирает. То есть физически с ним все в порядке — масса исправно функционирующих зомби таскаются на работу и читают нотации детям, толпятся в магазинах и висят в час пик в вагонах метро.

Есть роман братьев Стругацких — "Улитка на склоне". Там рассказывается о том, как от-

дельные особи вида homo sapiens совершили эволюционный скачок, превратившись в сверхлюдей. Так знаете, как называлась новая высшая ступень развития человека разумного? Человек играющий!

Мне кажется, во многом ник — это индикатор, насколько человек позволяет себе остаться ребенком. Как писал классик: "Каждый пишет, как он дышит". И часто ник может сказать о человеке намного больше, чем подробные анкетные данные.

А сетевая анонимность дает возможность развернуться и показать себя во всей красе. Конечно, серьезные, "деловые" ники и почтовые адреса — это чаще всего некая аббревиатура от имени владельца типа wuprkin@mail.ru. А вот личные ящики и игровые ники — это рай для самовыплевывания, когда скромная девочка Машенька превращается в персону sexy rebels, а в онлайн можно столкнуться с неким Сиферотом, который, по его собственному признанию, живет на Марсе...

На первый взгляд список топ-100 во многих онлайн-играх напоминает очередь пациентов к врачу-психиатру. И честное слово, мне это очень нравится! Сама такая!

Геймер

Предложение дельное. Действительно, очень интересно выяснить, по какому принципу народ выбирает себе ники. Вслед за Reactor призываю всех высказываться и травить нам по электронной почте байки об истории возникновения своего второго имени.

Пора выволочь на свет темные истории рождения Dark STRider'ов, Ass kicker'ов и PissOut'ов. Собственно, ничего не мешает господам, пишущим нам о проблемах насущных, дать в финале письма небольшое, но эксклюзивное пояснение смысла и истории своего ника. Для стимуляции откровений можно организовать приз автору наиболее забавного и оригинального рассказа.

Такого, например, как прислал нам Иванов Петр Васильевич, обладатель оригинальнейшего ника Петров_Иван_Афанасьевич. В данный момент нашего героя разыскивает милиция по подозрению в серийной подделке документов, и в интересах следствия мы не можем опубликовать его историю. Но все остальные непременно напечатаем. Пишите.

Письмо №7

Ватсон!

У нас сперли DOOM III!

Hellogamer! Возможно, вы мне не поверите, но я видел в продаже бета-версию DOOM3!!!!!!! или это мод для QUAKE1? Пожалуйста, ответьте на письмо:))))))

Камиль Юсупов (camil@mail.ru)

Геймер

Охотно поверим. И даже расскажем, как оно все на самом деле происходило. История эта началась несколько недель назад, когда Сеть наполнилась слухами об украденной альфа-версии многоожидаемого DOOM III. Сотни геймеров поразила вирус повышенного слюноотделения и раскатывания губы, а немногочисленные warez-сайты гибли тысячами, не выдерживая наплыва посетителей. Чуть позже ажиотаж был основательно подогрет официальным

признанием компании id Software, сообщившей, что действительно ранняя версия игры случайно осталась на компьютере одного из сотрудников компании ATI, в сотрудничестве с которой ведется разработка... с этого компьютера и произошла утечка альфа-версии на просторы мирового интернета.

К моменту этого во всех отношениях откровенного признания в DOOM III не успел поиграть только ленивый. И, что характерно, только совсем уж ленивый не опубликовал своих "эксклюзивных" впечатлений в Сети. В общем, впечатления всех причастившихся можно свести к одной простой и точной формулировке — "красиво тормозит".

Даже на самых прокачанных и мускулистых тачанках вроде P4 3,06 ГГц/512 Мб/GeForce4 Ti4600 максимальное количество кадров в секунду не превышало шестидесяти. При появлении же в кадре хоть одного монстра движок немедля умирал и выдавал на-гора не более 2-3 фпээс. Независимо от процессора и типа используемой видеокарты.

Говоря о качестве картинки, нужно вспомнить последние ролики с E3, где демонстрировался живой геймплей будущего мегахита. Собственно, все то, что было показано на скриншотах и видеовставках, присутствует в полной мере и в игре. Те же демонстрационные карты в папке \base\maps\e3 (сейчас на всякий случай залез в "Проводник" и проверил), те же пухлые зомбики, тот же пугающий мрак по углам и все те же невероятно детализированные и насквозь пройденные текстуры. Без лишних эмоций — лучшая и действительно революционная графика на сегодняшний день. Подробности читайте на страницах рубрики "В центре внимания".

А теперь, друзья мои, о главном. О главном и самом любопытном подозрении, к которому посредством несложных умозаключений пришли люди, посвященные в хитрости игрового маркетинга. Вы удивитесь, но вполне может быть, что альфа-версия DOOM III намеренно была выпущена на свободу самой id Software. Задайте себе один простой, но жутко популярный среди криминалистов всех стран вопрос — "кому это выгодно?". При некоторой сноровке можно догадаться, что больше всего от этой шумихи выиграла id — только у нее нет достойного алиби. Альфа-версия настолько сыра, что ни в коем разе не способна заменить финальный релиз. При этом компания автоматически поднимает авторитет еще не вышедшей игры до невиданных высот и загодя делает ее желанной покупкой независимо от даты релиза. Теперь Кармак и компания могут со спокойной душой отодвигать выход игры хоть до 2007 года, опираясь исключительно на впечатления "так некстати украденной альфы". Кстати, вы знаете, что многие онлайн-магазины уже принимают заказы на DOOM III со 100% предоплатой? А то, что первый комментарий, сопутствующий лоту "DOOM 3" на Amazon.com, начинается со слов "(((DOOM III ALPHA LEAK)))—>WOW!!!"? Но, конечно, я ничего не утверждаю (кроме фактов), а только предполагаю.

Письмо №8

4-измерительный фальстарт

Привет, Геймер, привет, Катя. Я тут придумал действительно новый жанр. Даже не жанр,

а целую технологию. Название — 4D-Action. Это означает, что физика игры будет четырехмерная. Пока человек не может представить себе четырехмерное пространство, но математики могут описать это пространство с помощью формул. С помощью формул можно построить четырехмерный объект, который будет существовать в памяти компьютера, и останется только вывести изображение этого объекта на экран. Как это осуществить? Также, как мы выводим на экран трехмерные объекты. Ведь у поверхности монитора два измерения, а мы смотрим на нее и видим изображение трехмерного объекта, хотя сам по себе трехмерный объект существует только в памяти компьютера.

При помощи некоего алгоритма, который должны будут разработать математики, создаем в памяти компьютера четырехмерный объект, и при помощи другого алгоритма переводим его сначала в трехмерный объект, а потом в двухмерный, который уже можно будет вывести на монитор. Вот на базе этой технологии я предлагаю делать игры.

AMDfanat.NB (death_2156@mail.ru)

Катя

У-у-у!!! Четырехмерие на плоском экране — это круто. Но не очень. Потому как в целом ты сильно отстал от жизни.

Упомянутые тобой математики уже давно исследуют многомерные пространства и выяснили, что стабильностью обладают 10-мерие и 496-мерие. Откуда взялись эти странные цифры — не спрашивай. Знаю только, что связано это с хитрыми хитростями — симметричными преобразованиями, количество которых равно количеству законов сохранения во Вселенной.

Проблема только одна — описываются все эти экзотические для нашего восприятия многомерные пространства при помощи страшных матриц и завернутых тензоров. Так что ежели захочешь поиграть в нечто этакое, то процесс игры, вероятно, будет происходить следующим образом. Сидишь ты у монитора и задумчиво смотришь на выведенную на экран формулу, этажей в которой больше, чем в Эмпайр-стейт-билдинг. Внизу открыто окошечко, в которое тебе предлагается натаскать мышью из предложенных кусков или вбить вручную другую формулу. Угадаешь — твой многомерный герой въедет мечом по носу дракона, не угадаешь — тебя съедят! Вот только влезет ли четырехмерный герой в брюхо обычного трехмерного дракона?

А может, все и не так страшно. Потому как математики предполагают, что даже если в нашей Вселенной и больше измерений, чем видно невооруженным глазом, то лишние свернуты в трубочки диаметром всего десять в минус

тридцать третьей степени сантиметра. Ежу ясно, что это намного меньше самого мелкого пикселя. А значит, сколько бы этих самых измерений там ни было, на экране все равно никто ничего не заметит!

Геймер

Идея хороша, но читать на ночь Лукьяненко все-таки вредно. Боюсь, что все это нереализуемо. А вообще, подобные литературные приемы обожают применять отечественные фантасты, умело затыкая ими все дыры в теоретическом обосновании утопических механизмов.

Но, тем не менее, путь мысли камрада AMDfanat.NB весьма и весьма занимателен. Как я уже говорил ранее, именно таким неординарным мышлением и посредством неких абсолютно новых аппаратных решений можно изобрести действительно новый игровой жанр. Пойду попробую, пока не поздно, запатентовать слоганы "4D-экшен", "4D-стратегия" и "4D-файтинг"...

Мы в Сети

Одна из самых неординарных и любопытных ссылок покоится по адресу "номер 3". Подробный и весьма информативный сайт, повествующий о суровых буднях колониального десанта. 7-й участник конкурса немного расстроил торжественностью хостинга и пропажающими картинками, но в целом весьма и весьма полезный ресурс, с хорошими перспективами к развитию. 9-я ссылка — кладезь бесценных знаний для начинающего компьютерного и не только хулигана.

Каждый, кто хочет, чтобы адрес его странички появился в номере, может смело высылать означенный линк мне на ящик. Условие публикации: сайт должен быть тем или иным образом связан с играми (или близкими им областями) и не являться коммерческим.

1. www.Vasilyev.com. Официальный фан-сайт писателя-фантаста Васильева.

2. www.spel-flash.narod.ru. Трейнеры, обои, патчи, нужный софт, коды, прохождения, разнообразные приквелы к играм. Обновляется каждую неделю.

3. <http://sulaco.boom.ru>. Все о колониальном десанте из кинофильма "Чужие".

4. <http://voyager2k.narod.ru>. Хочу сообщить вам о моем сайте. Он как раз на тему компьютерных игр.

5. www.soft-all.narod.ru. Сайт, посвященный компьютерному софту и не только. На сайте есть FAQ, гостевая книга, форум и т.д.

6. www.igromaniaklan.narod.ru. Смысл ссылки понятен — ТЫ НАМ НУЖЕН, ВСТУПАЙ В РЯДЫ ИГРОМАНИИ!

7. www.gamecreating.narod.ru. Создание игр без знания языков программирования! Большинство существующих программ, обзоры, ссылки на мощнейшие ресурсы, обратная связь, рекомендации по выбору той или иной программы, примеры игр, помощь и многое другое...

8. www.csresource.by.ru. Ссылка на мой Counter-Strike сайт.

9. <http://tusowca.narod.ru>. Все о защите и нападении в Сети, отборный юмор, обои и многое другое.

Геймер

И таки напоследок спешу поздравить всех игроманцев с наступающим Новым Годом.

Впереди — елка, подарки и Дед Мороз с объемистым мешком за плечами. И если вдруг в его лице вам покажется нечто вредное и до боли знакомое, не нужно сразу бросаться на шею с криками "Геймер, миленький!" или того хуже — выгонять за дверь, напутствуя "подавиться новым жанром". Это не я — это мой клон, однойцевый близнец и потерянная в детстве сестра-трансвестит. Йо-хо-хоу!

Катя

На этом месте прощаюсь, чтобы своевременно остановить Геймера, который, нацепив на ноги мои снегоступы и обрядившись в красный балахон, собирается куда-то пилить с мешком крайне подозрительного вида.

— Геймер! Ну как у тебя выглядит мешок с подарками? Что за фиговина из него торчит? Какая-то модель BFG в натуральную величину? Тебя же за террориста примут со всеми отсюда вытекающими! И кто тогда следующую "Почту" разбирать будет, а?

Ну что тут поделаешь, если наступает год такой!

Итак, до свидания! Пусть каждый из вас получит кучу самых желанных подарков именно от тех, кого любит. И среди них, конечно, подписку на "Манию" на следующий год!

В клуб виртуальных автолюбителей вступали, цензурой увлекались, с Нилом Армстронгом сексом занимались, геймерш размножали, за PR рубились, никнеймы разгадывали, Кармака изобличали и в четырех измерениях левитировали

Катя
Геймер

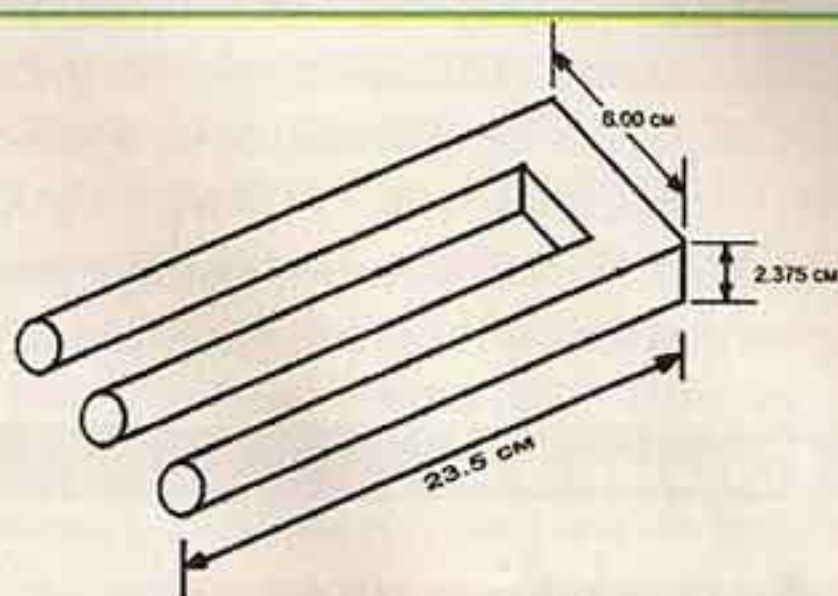
Катя (kat.lyagushka.igromania.ru)
Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru)



27 октября 2002 года в 2 часа ночи умер очень хороший человек по имени Миша. Причиной послужил врожденный неоперабельный порок сердца. Ему было всего 19 лет, 5 из которых он играл в компьютерные игры, а последние 3 года был горячим поклонником "Игромании".

Он неоднократно публиковался в "Почте" и частенько засиживался ночами в игроманском чате.

Вместе с Катей мы приносим самые искренние соболезнования родственникам и просим всех читающих наш журнал просто несколько минут подумать... о чем-нибудь светлом и хорошем, и посвятить свои мысли Мише. Мы думаем, в той жизни это будет ему лучшим подарком от друзей — геймеров.



Черчение Forever!

Медiateка

Визионер 2003

Второй
конкурс молодых авторов
мультимедиа проектов

Церемония награждения пройдет
22 марта на выставке "Медiateка"

НОМИНАЦИИ КОНКУРСА:

- Лучший проект
- Публицистический проект
- Учебное пособие
- WEB - сайт
- Игровой проект
- Презентация
- Наставник
- Специальный приз

Условия участия в конкурсе

на сайте выставки

"Медiateка"

www.mediateka.ru

future is now...

multitech
бренд-агентство мультимедиа

ОРГАНИЗАТОРЫ:
Multitech brand agency
www.mediateka.ru
e-mail: info@mediateka.ru
тел.: 978 2021, 978 3728
НП "Центр
предпринимательской
инициативы"

Призы для конкурса "Визионер":



Новый Манеж, Георгиевский пер., 3/3
(м. "Охотный ряд", выход к ГосДуме)
www.newmaneg.ru



Перевод части текстовика к хелпу Win95 без основного словаря переводчиком Poliglotum с медицинским, коммерческим и юридическим словарем

Гуртовщики Мыши Microsoft компания получает много откликов после появления Окна 95. Мы выявили, что много пользователей встретили проблему мыши. В этом документе Служба Технического Упора Microsoft компании сводит вместе всю полезную информацию о возможных проблемах с мышами и гуртовщиками мыши и забота-стреляние. Если вы только что закрепили себе Окна 95, вы можете увидеть, что ваша мышь плохо себя ведет. Курсор может не двигаться или движение мыши может проявлять странные следы на поверхности стола, окнах и обоях. Мышь может неадекватно реагировать на щелчок по почкам. Но не спешите! Это могут быть физические проблемы, а не клоп Окна 95. Почистите вашу мышь. Отсоедините ее от компьютера, вытащите гениталий и промойте его и ролики внутренностей спиртом. Снова зашейте мышь. Проверьте на переломы поводка. Подсоедините мышь к компьютеру. Приглядитесь к вашей прокладке (подушке) — она не должна быть источником мусора и пыли в гениталии и роликах. Поверхность прокладки не должна стеснять движения мыши. Может быть, вам стоит купить новую мышь. Мы настоятельно рекомендуем Microsoft-мышь. Она эргономично спроектирована, особо сделана под Окна 95 и имеет третью почку в виде колеса, которые могут завивать окна. Совокупление Microsoft-мышь и Окна 95 делает вашу повседневную работу легко приятной. Испытайте все это. Если проблемы остались — ваш

гуртовщик мыши плохо стоит под Окнами 95. Его придется убрать. Вам нужен новый гуртовщик мыши. Если вы пользователь Microsoft-мышь, посетите Microsoft Слугу Паутины, где в особом подвале вы сможете опустить-загрузить самого текущего гуртовщика Microsoft-мышь. Если производитель вашей мыши другой, узнайте о ее гуртовщике.

Все основные производители мыши уже имеют гуртовщиков мыши для Окна 95. Перед тем как вы будете закреплять гуртовщика мыши, сделайте заднюю-верхнюю копию ваших досье. Почистить ваш винчестер имеет смысл. У вас должен быть старт-вверх диск от Окна 95. После того как вы закрепили нового гуртовщика, скорее всего ваши проблемы решены. Если они остались, напишите в Службу Технического Упора Microsoft, и вашим случаем займется Особый Отдел. Для эффективной помощи технического упора, наш инженер должен знать торговую марку вашей мыши, тип (в-портовая мышь, периодическая мышь, автобусная мышь, Полицейский Участок/2 мышь, без поводка мышь, гениталий на гусеничном ходу и т.п.), версию гуртовщика, производителя компьютера (матери-доски), положение портов и рубильников на матери-доске (и расклад карт), а также содержимое досье Авто-####.bat, config.sys и Сапог-полено.txt.

Кроме того, несколько полезных советов:

1. Не закрепляйте себе Окна 95 в то же самое место, где у вас закреплены Окна

3.икс, вы не сможете хорошо делать кое-что привычное.

2. Если вы новичок под Окнами 95, привыкните к новым возможностям мыши. Щелкните по левой почке — выделите пункт, щелкните по правой кнопке меню с контекстом всплывет, быстро ударьте два раза по левой почке — запустите повестку в суд.

3. Отработайте быстрый двойной удар по почкам мыши с помощью специального тренажера на пульте управления.

Специалисты Microsoft компании после большого числа опытов выявили, что наиболее эффективной командой из-под Окна 95 является "Послать на...", которая доступна в любом времени и месте при ударе по правой почке мыши. Если вы только что закрепили себе Окна 95, вы сумеете послать только на А (Б) и в специальное место "Мой портфель". Но по мере того как вы будете закреплять себе новые программы для Окна 95, вы начнете посылать на все более сложные и интересные места и объекты. Особую эффективность команда "Послать на..." приобретет при передаче посланий через Е-почту и общение с вашими коллегами и друзьями в местной сети-работе. Попробуйте мощь команды "Послать на...", и вы быстро убедитесь, что без нее трудно существовать под Окнами 95. Пишите нам и помните, что Microsoft компания всегда думает о том, как вас лучше сделать.

Юрий Нестеренко
<http://yun.complife.net>

Крылатые фразы

Надо ли материально поощрять специалиста, если ему и так дана возможность программировать?

:)))

Настоящие программисты любят Windows — все ошибки, сделанные по собственной глупости, можно свалить на Microsoft.

:)))

На Новый Год все одели разные маски: кто зайчика, кто лисички. И только сисадмин одел свою любимую: 255.255.255.0.

:)))

Наступил новый, 2003 год. Повод WWWыпить!

:)))

Не ешьте торт — оставьте другу Билли!

:)))

Ну умудрились же — молодежь — карьер потерять! (с) GoldEd

:)))

Даже модератор иногда бывает прав.

:)))

Enter нажат, к чему теперь рыдания...

:)))

Человек с дружественным интерфейсом.

:)))

Что-то с памятью моей стало — 3 коротких гудка при загрузке.

:)))

Очки виртуальная реальность, минус полтора.

:)))

Наш DOOM — Россия.

:)))

Да не "Ах, секс" — Access! А, впрочем, ладно...

:)))

Вы хотите, чтобы Виндовс никогда не глючила, не слетала и не делала вам гадости во время работы? Не устанавливайте ее вообще!

:)))

— Предположим, что у тебя есть 1000 рублей. Ну, для круглого счета возьмем 1024!

:)))

Перевод сообщения Abort, Retry, Ignore: Попытку аборта игнорировать.

:)))

~!@#\$%^*(— это раскладка клавиатуры, а не то, что вы подумали!

Истории из-под курсора

Дорогая, милая мама! Сегодня у тебя праздничный, радостный день — день твоего рождения! И я от всей души поздравляю тебя с этим событием и хочу пожелать тебе долгих лет жизни, хорошей производительности в работе и много, много счастья! Самое главное для тебя сейчас — это долголетие... И пусть память тебе не отказывает. И чтобы ты не сдохла, как моя предыдущая мама, от глупого и бессмысленного скачка напряжения.

:)))

Хорошо, что есть такая отличная фирма "Майкрософт". Если б не она, откуда мы бы знали, что фраза "Эх, е. твою мать!" имеет "благозвучие" 100%, а "Чунга-чанга — в ж..е три гвоздя" — 72% Результаты воспроизводимы: MS Word-95, Сервис/Грамматика.

:)))

Только что ставил софт для "Америка-онлайн" на новый компьютер. Умная программа спросила, есть ли у меня в нем CD-drive и предложила в качестве ответа нажать на одну из кнопок (варианты ответа): "Есть", "Нет" и "Не уверен".

Я даже задумался.

:)))

Все началось с того, что я пару дней назад уронил свой комп. Для тех, кто не в курсе, мой комп — это fulltower чуть пониже письменного сто-

ла. Упал он, морда у вся разобралась — повыскакивали заглушки от винтов, от зипа, от дисководов. Платы внутри все съехали. Как только разъемы не поломались и кабели не порвались, не знаю. А сегодня приехали мы с Васей из Митино и давай всякие компакты в сидюк пихать. Корки начались, когда не прочитался Outlaws; продолжились, когда вместо диска выехала пустая "подставочка для кофе"; закончились, когда после вскрытия внутри оказались 2 (два) диска и еще можно было загрузить третий. Все объяснилось очень быстро — во время того падения в сидюке торчал диск, который сорвал верхнее прижимное "колесико", поэтому диски поднимались вместе с рамочкой, а пустая "подставочка для кофе" выезжала за новой порцией. Вылечилось приклеиванием недостающей детали суперклеем. А веселья было довольно много.

:)))

Беру сидюк, читаю: "Продажная русская версия Microsoft Office 7.0".

А вчера поставили новым пользователям новый MS Office. Вечером звонок-истерика. Дословно: "Придите уберите скрепку, которая стучится по стеклу изнутри экрана. Я не могу из-за нее работать. Она мне все нервы измотала! Она постоянно говорит мне, что я не умею печатать! Это вы, наверное, нарочно сделали! Я ненавижу этот компьютер!"

:)))

В прошлую передачу пришло шикарное письмо от радиослушателя: "Уважаемый Игорь! Второй год пользуюсь системой Windows95, и она ни разу не зависла. Что я делаю не так?!"

:)))

— Я у вас компьютер купил. Так он сдох.
— Гарантия какая?
— Пожизненная.
— Раз сдох — гарантия кончилась.



Илья Ченцов (blayne@narod.ru)

Программист

Маленькая притча о главном



На площади с ноутбуком на коленях сидит уличный программист.

Подбегает к нему стайка младших школьников.

— Дядя, а можно нам пузырьковую сортировку?

— А сами-то никак? — спрашивает программист.

Мотают головами — не выходит, мол.

— А на каком языке?

— На Паскале.

— Ну ладно, сделаю.

— Только всем разную, хорошо? А то учитель подумает, что списали.

— Сделаю разную.

Сыплют в чехол от ноутбука монетки, на мороженое не потраченные.

Программист открывает окно ввода, глубоко вдыхает... Раз-раз-раз — и готова программа. Раз-раз-раз — и разная для всех. Подзывает малышня, запускает, показывает, что к чему.

— Поняли?

— Поняли, — говорят. Записывают на дискетки.

Подходит школьник постарше.

— А мод к "Квейку" не сделаете?

— Мод к "Квейку"?

— Ну да, а то у нас в классе каждый уже по моду написал, а у меня нет.

Дело чести — понимаете?

Программист понимает. Он же эти моды всему — ну, почти всему — классу писал. Спрашивает:

— А про что мод-то должен быть?

— Ну-у... Не знаю... Чтобы там фашисты, стриптизерш чтоб убивать можно было, и все зависало, как в "Матрице".

Программист улыбается. Все заказывают одно и то же.

— Как тебя зовут? — спрашивает программист.

— Миша, — отвечает заказчик.

— Пятьдесят рублей, — говорит программист.

Миша кладет деньги в чехол. Программист открывает редактор, делает пару изменений в готовом проекте, главное — написать в титульном экране "Made by Misha". Вот и готово. Показывает школьнику. Тот, естественно, в восторге.

Записывает на дискету.

Еще один лоботряс, шепотом:

— Программу для взлома серверов.

Программисту сделать — раз плюнуть (собственно, уже сделано), но отвечает:

— Не занимаюсь.

— Ну очень надо! — упрашивает парень.

Программист косится на милиционера и кивает:

— Стольник.

Получив деньги, пару минут делает вид, что набивает программу, затем запускает, показывает, как она взламывает сайт известной компании. Потом не забывает все поставить обратно. Выдает программу лоботрясу, тот восхищенно убегает. Не знает лоботряс, что с этой программой его найдут в два счета, а программист награду получит от интернет-полиции. Так ему, лоботрясу, и надо.

Еще кто-нибудь подойдет, попросит мелодию в мобильный телефончик записать. Это вещь простая, симпатичным девушкам делается вообще бесплатно, а остальным — за пятак.

В два часа — обед. Программист заказывает пиццу через интернет, а за пивом посылает пачана-беспризорника в ближайший ларек. С огромным аппетитом съедает пиццу и продолжает работу.

После обеда — опять задачка для мобильника. Новый русский просит, чтобы его телефон

мог показывать карту города, а на карте — точное его местонахождение. Соглашается программист и на эту работу. Делает за час.

Заказов хватает. Под разные платформы, на всех языках. Если заказ очень сложный, говорит:

— Приходите завтра.

И на завтра всегда бывает готово. Но чаще все пишется прямо на месте. Один человек, немолодой уже, часто приходит на площадь, наблюдает за программистом. Однажды он подходит к программисту:

— Простите, молодой человек.

Программист завершает строку и поворачивается к старичку:

— Нужна программа?

— Не совсем, — отвечает тот, и начинает объяснять.

Спустя несколько дней по городу появляются афиши: "Программист-импровизатор создает программы, которые будут написаны и исполнены на ваших глазах".

Концерт. Открывается занавес. За ним два огромных экрана. На сцене стоит, переливается огоньками мощный компьютер. Появляется программист. Длинные волосы вымыты и уложены. Программист садится за клавиатуру, и оба экрана зажигаются. На одном из них символ за символом появляется текст программы, на другом — руки программиста крупным планом. Они так и летают над клавиатурой, программа готова за три минуты. Вот она запущена, на экране появляются великолепные узоры, в которых знатоки узнают графики параметрических уравнений.

Несколько более сложная программа — на десять минут изображает объемную сцену жизни иллюзорных существ. Запуск каждой новой программы встречает залп аплодисментов.

Во втором отделении — исполняются программы на заказ из зала.

После концерта программиста встречает антрепренер:

— Это успех! Предлагаю контракт на год, с гастрольями.

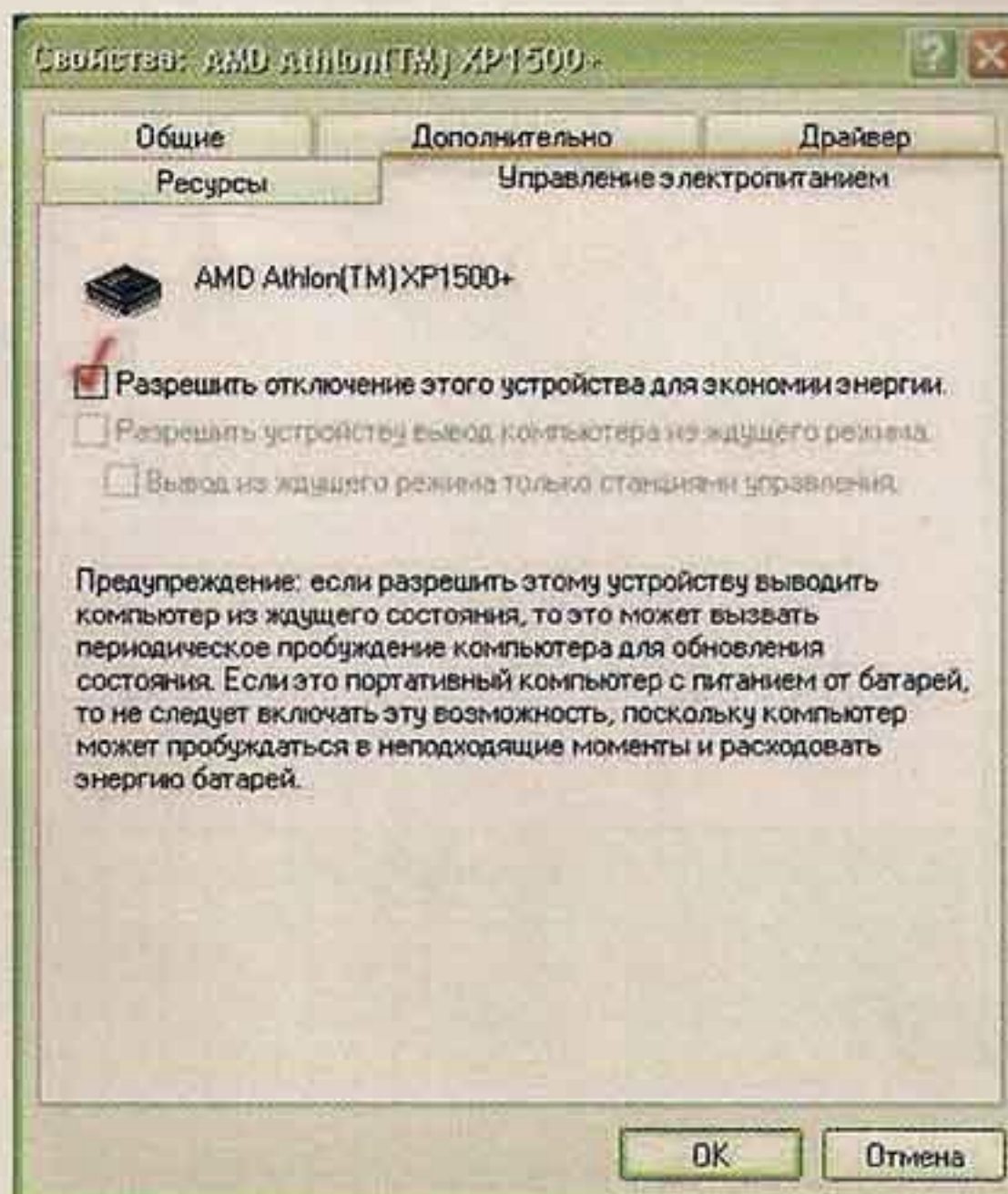
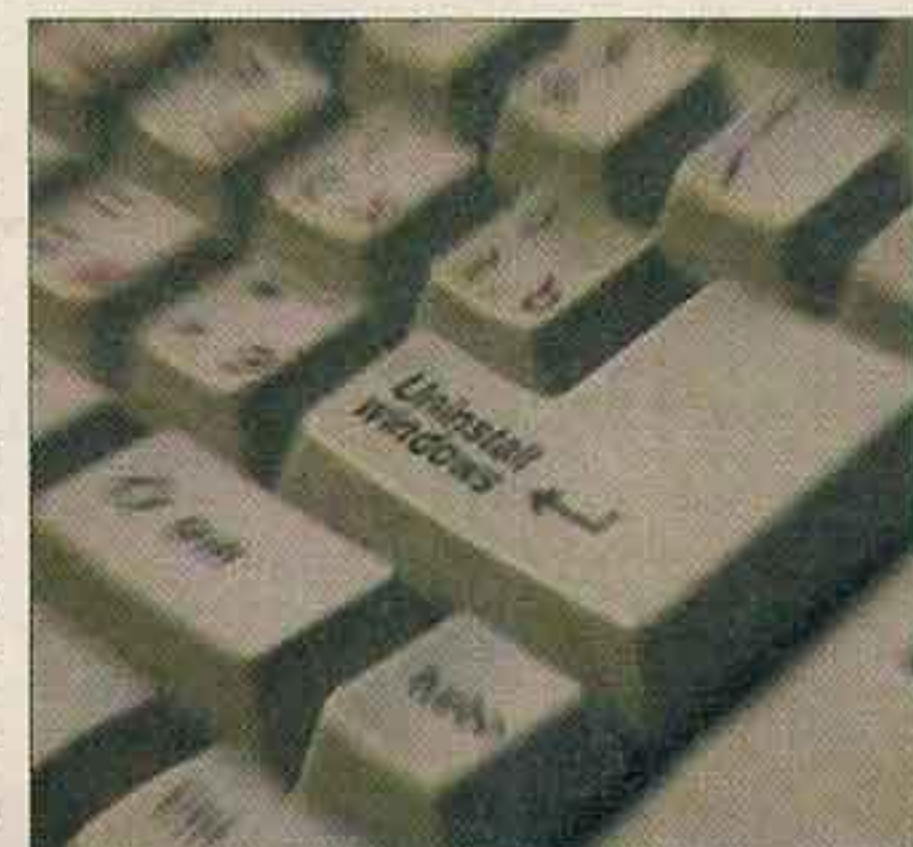
Программист соглашается. Проходит месяц. Дела идут отлично, но

чего-то не хватает в жизни программиста. И вот он, тайне ото всех, ночами, начинает писать программу — решение своей жизненной проблемы. Так проходит еще месяц.

Однажды утром антрепренер, зайдя перед спектаклем в комнату программиста, не находит его. Только ноутбук лежит на кровати, с наклейкой "Включи меня". Проклиная все на свете, антрепренер включает компьютер.

После загрузки на экране появляется текст, оформленный в лучших традициях фильмов про хакеров: "Привет! Если ты это читаешь, значит, я уже далеко отсюда и шлю тебе привет из далекого Тибета. Однако было бы нечестно оставлять тебя ни с чем. Эта программа полностью заменит меня и напишет любую другую программу. Просто введи запрос :".

За двоеточием следует мигающий курсор. ■



Спонсоры конкурса: торговая марка Genius (www.genius.ru), "Новый диск"

НАРОДНО-РЕВОЛЮЦИОННЫЙ ШТУРМ

ВЫПУСК ВТОРОЙ

СКРИНМАНИЯ



Ровно месяц назад мы объявили о старте нового революционного конкурса СКРИНМАНИЯ, на который принимаются ваши самые прикольные скриншоты из любимых игр. Конкурс продлится до двадцать восьмого февраля и знаменателен тем, что впервые за всю историю журнальных состязаний выиграть может решительно каждый.

Сейчас мы предлагаем вашему вниманию небольшой отчет, составленный на основе первых дней прохождения конкурса, плюс — важнейшую для всех участников информацию, связанную с программой HyperSnap-DX!

Зарегистрированный HyperSnap-DX

Прежде всего, хотелось бы рассказать о главном событии СКРИНМАНИИ — мы договорились с российским представительством компании Hyperionics о том, что специально на время проведения конкурса они предоставляют нам полностью работающую версию своей замечательной программы HyperSnap-DX 4. Вся редакция "Игромании" выражает крайнюю признательность Hyperionics за понимание и поддержку!

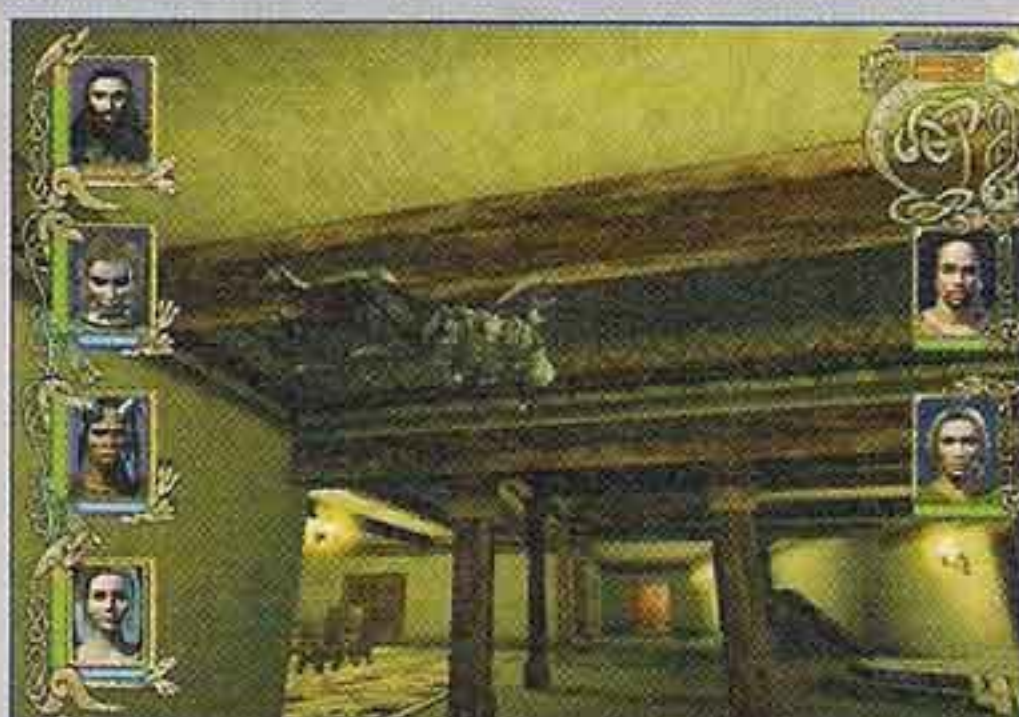
Теперь со снятием картинок у вас не должно возникнуть ровным счетом никаких проблем — на скриншотах больше не будет большого белого квадрата. Ну, а если вы уже прислали на конкурс свои картинки, воспользовавшись незарегистрированной версией HyperSnap-DX, то — что ж... Пусть будут с квадратом, ничего не поделаешь. Либо снимите заново, если есть такая возможность. На ваш вкус и выбор.

О самой программе вы можете прочесть на отдельном текстовом блоке.

На ошибках учатся

Перейдем к первым работам, присланным на СКРИНМАНИЮ. В момент подготовки данного материала на электронный адрес SHOT@IGROMANIA.RU пришло семь картинок — причем по одной от каждого участника. Странно, ведь мы отдельно оговаривали, что на конкурс принимается до трех скриншотов! Что, неужели ни у кого не набирается больше одного?

Самая курьезная из пришедших картинок — изображение рабочего стола Windows с пройденным пасьянсом (Solitaire). Кривой красной линией обведен результат — 11371 очко за 64 секунды. Наши поздравления!!! Дело за малым: понять, каким боком это относится к СКРИНМАНИИ. Разве мы объявляли конкурс на невероятно быстрое прохождение? Нет, мы говорили нечто совсем иное и



▲ Типичный пример скриншота, который вряд ли имело смысл присылать на СКРИНМАНИЮ. Кроме банального глюка игры, на картинке нет ничего особо интересного.

сейчас повторим это. На скриншоте должна быть *нетипичная и классная игровая ситуация*. Рассмеяться, ужаснуться или даже заплакать — вот какие эмоции должны возникнуть от одного взгляда на картинку!

Еще одна типичная ошибка — многие участники присылают картинки в момент случайного глюка игры. Таким образом, автомобили оказываются утопленными в асфальте, а герои висят под потолком. Стоит ли говорить, что мы-то хотим видеть не очередной глюк движка, а настоящую работу, созданную вашими собственными усилиями? Именно такие картинки будут иметь шансы занять призовые места, но никак не скриншоты с изображением ни к чему не обязывающих багов. Хотя смотря какой баг, конечно... Если от одного взгляда на картинку хватаешься за живот и валишься на пол от смеха — то, должно быть, вам удалось. Но, повторяем, глюки ради глюков нам не нужны. Так что персонаж, просто воспаривший волею судеб над полом, как-то особо не впечатляет.

Правда, речь пока что идет лишь о первых семи работах, которые успели прийти в самые первые дни после публикации номера "Игромании" с условиями конкурса. Никто не сомневался, что первый блин окажется по большей части комом. И тем не менее, хотелось бы предостеречь всех будущих участников от подобных ошибок.

И главное. Те, кто не читал условия конкурса в прошлом номере, смогут найти их на нашем компакт-диске. Там же лежит шаблон для скрин-паспорта, без которого работы на конкурс не принимаются. Кстати, некоторые товарищи решили подсократить скрин-паспорт и заполнять только те поля, которые считают нужным. Делать этого ни в коем случае нельзя, если какие-то поля остаются незаполненными — просто ставьте прочерк. Иначе ваша работа не будет допущена на конкурс.

Учтите также, что скрин-паспорт нужно присылать в формате *.txt, а не внутри письма.

Все симпатичные нам работы, которые примутся на конкурс, но не займут призовых мест, будут непременно выложены по завершении конкурса на наш сайт и компакт-диск. Так что если работа окажется удачной, то признание вам обеспечено в любом случае.

Приз, приз, приз!

На этом жюри СКРИНМАНИИ прощается с вами до следующего, февральского номера. Продолжайте присылать нам свои скриншоты и не забывайте, что лучшие из лучших получают замечательные призы от компаний "Бюрократ" и "Новый Диск". В качестве поощрительных призов за первые двадцать мест компания "Новый Диск" предоставила по десять DVD-боксов с играми "Осада Авалона" и "Крутой

ПРИЗЫ СКРИНМАНИИ



вираж". Основные же призы на СКРИНМАНИИ — от компании "Бюрократ".

Напомним, это навороченнейший джойстик Genius MaxFighter F-33D — флагман линейки Genius, да и вообще один из лучших на сегодняшний день джойстиков с поддержкой технологии force-feedback. Также у нас припасен графический планшет Genius Wizard-Pen, незаменимый для всех, кто любит рисо-

вать на компьютере. И, конечно же, светящаяся мягким светом стильная оптическая мышка Genius PowerScroll+Eye.

Но главное — наш Гран-При: потрясающий компьютерный стол, сногшибательный в прямом смысле этого слова, поскольку устоять перед ним, не присев, практически невозможно. Воистину, он обладает какой-то магнетической силой, притягивая взгляды уже одним своим видом.

До встречи в следующем номере. Успеха всем участвующим! ■

ЖЮРИ КОНКУРСА

Петр Давыдов (pdavydov@igromania.ru)

Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru)

JB (jb@igromania.ru)

Orange (orange@igromania.ru).

Антон Голицин (liebertosha@igromania.ru)

Петр Давыдов (pdavydov@igromania.ru)

HyperSnap-DX

Картинки
быстрого
приготовления

Разработчик:

Hyperionics

Лицензия:

Shareware

Язык интерфейса:

Английский/Русский/Другие

В интернете:

www.hyperionics.com, www.hyperionics.ru

При работе на компьютере нередко возникают такие ситуации, когда необходимо сохранить видеoinформацию с экрана, иными словами — снять скриншот. Чем можно воспользоваться в таком случае? Для знающего человека ответ очевиден: есть программа HyperSnap-DX. Она специально предназначена для того, чтобы снимать скриншоты, и на сегодняшний день это единственная толковая утилита подобного рода.

Первая и основная возможность HyperSnap-DX — не только делать картинки всего рабочего стола Windows или его фрагментов, но и снимать скриншоты из всех современных игр. Причем совершенно не важно, какой графический интерфейс используется. Программа поддерживает их все: DirectX, OpenGL, Glide, Direct3D... Достаточно установить в настройках возможность специального захвата, после чего нажать в нужный момент заранее назначенную клавишу. И все, дело сделано: кадр сохранен в указанной папке в нужном графическом формате. Их, кстати, HyperSnap-DX понимает около двадцати.

Также с помощью данной программы можно, к примеру, сохранять любимые кадры из фильмов. Это вполне может пригодиться, если вы хотите, скажем, продемонстрировать другу самые хитовые моменты из любимой картины, но вот уломать его посмотреть фильм от начала до конца никак не удастся. Без проблем — в любой момент можно запомнить понравившуюся картинку. И даже более того. Ввиду динамичности некоторых кинофильмов зачастую вы просто не успеете нажать на кнопку в тот момент, когда герой, скажем, особенно эффектно выпускает пулю из ствола своего пистолета. В этом случае можно воспользоваться встроенной возможностью автоматически сохранять изоб-

ражение через указываемый промежуток времени, хоть в десятую долю секунды. Это легко решит проблему, и далеко не только в фильмах — вышесказанное в той же степени относится к играм.

Отдельная изюминка программы — возможность сохранять веб-страницы под операционной системой Windows XP. Обычно, дабы изучить в оффлайне содержание той или иной странички, мы пользуемся либо менеджерами для загрузки сайта, либо встроенными функциями браузера. И в том, и в другом случае не слишком удобно — много места занимает даже одна страница, к тому же в результате подобного сохранения образуется обилие всевозможных файлов и папок. Вместо этого — можно воспользоваться встроенной функцией HyperSnap-DX и сохранить всю веб-страницу, даже если она не отображается целиком на экране вашего монитора. Потом можно будет ее изучать, не выходя лишнего раз в интернет.

Еще одна приятная особенность программы — встроенный редактор

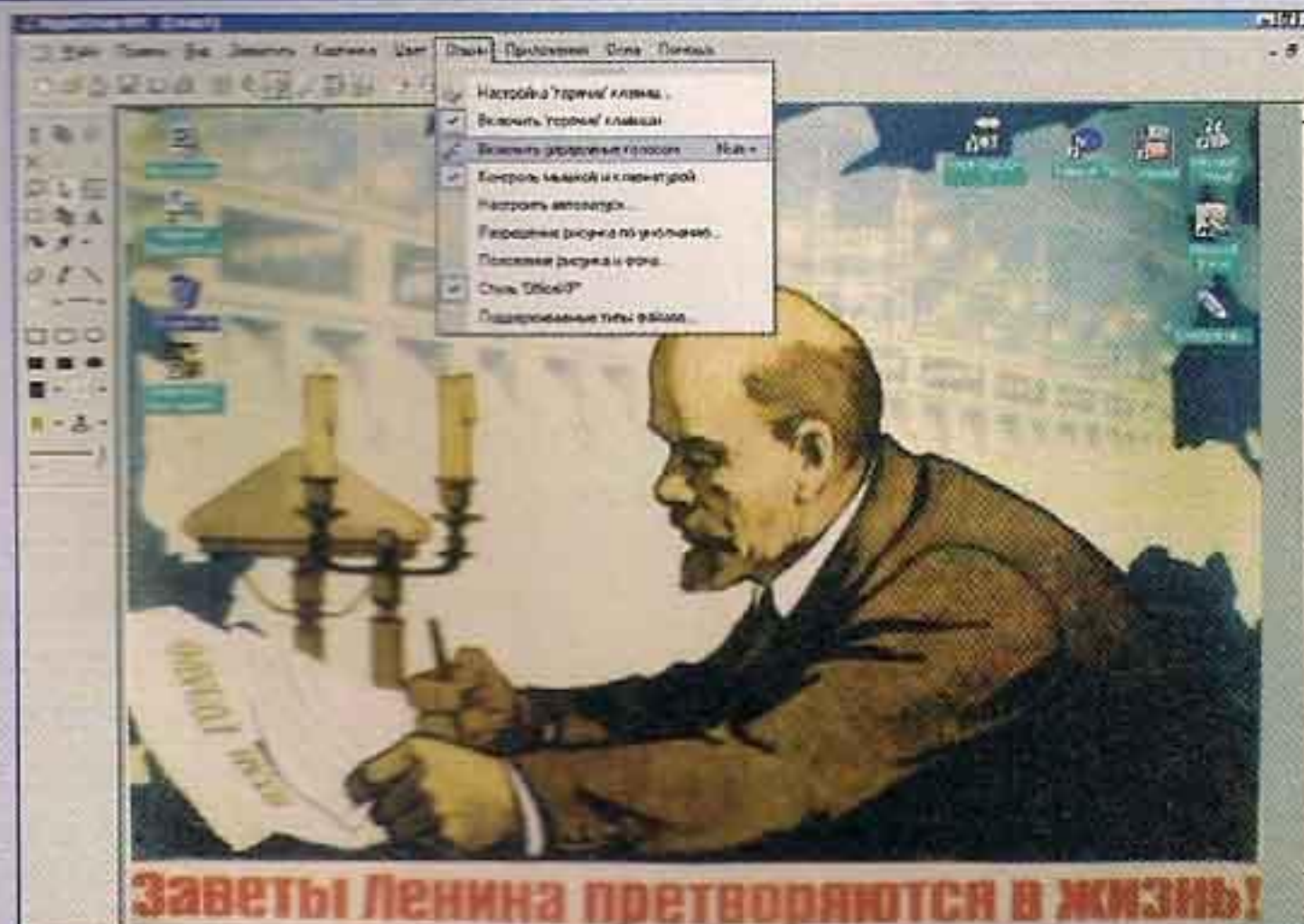
картинок (появился в последних версиях). Его панель чем-то напоминает соответствующую в Paint. Имеется несколько фильтров, позволяющих инвертировать цвета, да и вообще привести изображение в божеский вид. Хотя, конечно же, для серьезной обработки картинок лучше воспользоваться специализированными программами.

Напоследок отметим интуитивно понятный интерфейс и доброжелательность программы к пользователю. Программу легко освоить, и работать с ней вполне удобно.

HyperSnap-DX относится к разряду условно-бесплатных программ, т.е. shareware. Незарегистрированная версия, увы, оставляет на снятом скриншоте внушительный логотип. Желая зарегистрироваться и стать полноценным обладателем программы надо зайти на сайт www.hyperionics.ru и, заполнив специальную форму, оплатить \$12. Цена менее чем в 400 рублей специально ориентирована на Россию — западным пользователям приходится платить в три раза больше!

Можно было бы поискать в HyperSnap-DX недостатки, но занятие это неблагодарное, так как, во-первых, их придется реально долго искать, а во-вторых, программа, как уже говорилось, не имеет аналогов, и ее по-любому не с чем сравнить. В целом, HyperSnap-DX — это действительно потрясающая утилита, незаменимая для всех игровых журналистов (а вы думаете, с помощью каких программ мы здесь в "Игромании" скриншоты из игр снимаем?) и, надо думать, крайне полезная для многих из тех, кто читает эти строки.

Найти HyperSnap-DX, конечно же, можно на нашем компакт-диске. Проинсталировав ее, вы получите уже зарегистрированную версию программы, которая будет работать без каких-либо ограничений до 31 марта 2003 года. Это даже несколько дольше, чем будет продолжаться "Скринмания", участие в которой стало теперь еще проще и понятнее.



▲ В пятой версии HyperSnap-DX предусмотрена даже возможность голосового управления и бесчисленное количество новых функций.



▲ HyperSnap-DX в действии. Скриншот из "Робин Гуда" снят одним нажатием кнопки и сразу сохранен в нужную директорию в нужном формате. Замечательно!

ГЕРОИЧЕСКИЙ КОНКУРС ПОСЛЕСЛОВИЕ

В прошлом номере мы подвели итоги "Героического Конкурса" и думали, что распрощались с ним как минимум до появления "Heroes of Might and Magic V". При условии, что оставалось еще выложить на компакт двести с лишним конкурсных карт, конечно... Но судьба распорядилась иначе, и окончательно завершаем мы наше эпохальное состязание в этом номере. Воистину четвертые "Герои" обладают пленительной силой, и расстаться с ними оказывается не так-то просто!

Новая победа!

Уже после того, как итоги были подведены и журнал ушел в типографию, мы продолжили сортировку и разбор ваших карт для финальной выкладки остающихся на компакт этого номера, и в процессе этого вновь вернулись к спорам о мультиплеерной карте *Unknown Lands*. Общим решением она не была допущена к участию в официальной части конкурса по той причине, что представляет собой не столько сценарий, сколько гениальное структурное новшество — грубо говоря, уникальный картостроительный мод для "Героев", сам генерирующий разнообразные мультиплеерные карты. Окажись карта *Unknown Lands* допущена на конкурс — она бы точно вошла в тройку лучших и боролась за первое место. Видимо, произошло бы противостояние между синглплеерным шедевром "Драконы Меча и Магии" и мультиплеерным структурным шедевром *Unknown Lands*. Но и все же, конкурс-то был на лучший сценарий, одну-единственную карту формата S или M...

Тем не менее, еще раз взвесив все "за" и "против", мы решили вручить автору этой замечательной работы дополнительный приз от "Игромании". Приз специальный, поскольку назвать его поощрительным язык не поворачивается — он ничем не уступает одному из основных.

Итак, автор этого шедевра — Максим Бичук aka Max[Apes] — получает... барабанная дробь... комплект из беспроводных мышки и клавиатуры Logitech Cordless Desktop iTouch. Удобство этой клавиатуры сравнится разве что с ее ценой, которая составляет более ста долларов. Отличный

подарок, надеемся, он порадует победителя.

Более подробно про карту *Unknown Lands* вы сможете прочесть далее, а пока хотелось бы осветить некоторую новую информацию. Итак, в этот раз мы выкладываем на нашем компакт оставшиеся двести карт, принявших участие в конкурсе. К сожалению, победителей могло быть лишь тридцать, однако это не означает, что среди остальных карт нет по-настоящему ценных и интересных работ. Напротив, их очень и очень много (например, можно отметить *The War of Endless Live*, *Treble Charger*, *Accidental Hero*, *Apprentice of Death* и не только). А чтобы вам проще было сориентироваться, вместе с паспортом карты можно просмотреть и пару картинок: изображение наземной части земель и скриншот части карты, снятый в редакторе. Плюс к вашим услугам — описания от авторов, конечно же.

Далее. Несколько карт из числа победителей выкладывается повторно. Дело в том, что по чистой случайности в прошлый раз мы выложили промежуточные версии сценариев. Исправляем ошибку и размещаем полностью работающие версии. Среди перевыложенных карт, увы, оказалась даже та, которая заняла первое место — "Драконы Меча и Магии". Наши глубочайшие извинения... В общем, карты выложены нами вновь. Что же касается "Драконов Меча и Магии", то — к обновленному архиву приложен текстовый файл с историей, который ультраважен для понимания всего происходящего. Так что если вы уже играете в лучший сценарий "Героического Конкурса" — рекомендуем начать заново. Получите еще большее удовольствие, это бесспорно.

А теперь подробнее о карте *Unknown Lands*, получающей наш специальный приз. Как вы уже поняли, она представляет собой потрясающий псевдослучайный генератор мультиплеерных карт. Как понимать псевдослучайность? Как работает этот "картографический мод"? Почему это действительно достойно отдельного приза? Обо всем этом следует рассказать подробнее.

Неизведанные возможности

Как известно, генератора случайных карт в редакторе *Heroes of Might & Magic IV* не предусмотрено. Что же делать, если любимая мультиплеерная карта порядком поднадоела, а искать другую и "подстраиваться" под нее (или подстраивать ее) не хочется? Оказывается, дело поправимо за счет богатых возможностей скриптовой системы *Heroes of Might & Magic IV*: можно создать карту с псевдослучайным наполнением объектами.

Именно это и сделал Max[Apes], создав карту неизведанных земель — *Unknown Lands*. "Псевдослучайность" в данном случае означает вот что: каждый объект, скажем, алтарь Хаос-магии, может занимать на карте только 3 положения. И поскольку эти положения фиксированы (то есть алтарь не может оказаться где угодно), появляется

приставка "псевдо". Иными словами, карта генерируется случайным образом, но по неким заранее установленным правилам.

Было бы большим заблуждением предположить, что даже трех заранее заданных размещений того или иного объекта будет "маловато". Если всего на карте 20 объектов, то получается вариаций их размещения на одной карте — восемь тысяч (двадцать в третьей степени). Так что сыграй вы хоть сотню раз, ни за что не попадете на один и тот же вариант "распаковки" карты.

К тому же, "псевдослучайность" в некотором роде лучше "чистой случайности". Ведь "чисто-натурально" случайный генератор карты может выдать малоигрательную карту с явным изначальным преимуществом одной из сторон. При "псевдослучайном" же подходе подобное исключено — можно гарантировать строгую сбалансированность начальных условий для всех игроков. Скажем, жестко зафиксировать положения замков, с точностью до миллиметра выверяя, чтобы расстояния между ними всеми были одинаковыми. Ну а расположение всяческих "качалок-повышалок" отдать на откуп случаю.

Можно и... Хотя стоп, хватит теоретизировать! Подробнее об особенностях *Unknown Lands* можно прочесть в текстовом файле, прилагаемом к карте. Суть же в том, что даже если вы совсем ничего не поняли из вышенаписанного, это неважно. Главное — желание играть в хороший мультиплеер. Так что прямо берете с компактa карту *Unknown Lands* от Max[Apes] и можете быть уверены: играть два раза на одной и той же карте вам не придется!

Получающиеся таким образом карты действительно хороши для мультиплеерных баталий. Неудивительно, что *Unknown Lands* пользуется огромной популярностью в интернет-сообществе "Героев", причем уже и далеко за пределами России. Более того, у направления "псевдослучайной" технологии уже появились свои последователи, которые начали делать карты, подобные *Unknown Lands*.

По гамбургскому счету, мы не могли пройти мимо этой карты-атланта, и мы не оставили ее в стороне. Еще раз поздравляем Максима с заслуженной победой и от всей души желаем ему дальнейших успехов на картостроительном поприще.

И вот теперь — занавес!

На этот раз действительно все. Послесловие "Героического Конкурса" подведено, и мы надеемся, что он был вам интересен. Общепризнанный король нашего "Мозгового штурма" уходит для того, чтобы уступить место своему преемнику — ничуть не менее масштабному народно-революционному конкурсу "СКРИНМАНИЯ". Впрочем, это уже совсем другая история... ■

ЖЮРИ ГЕРОИЧЕСКОГО КОНКУРСА

Редакция благодарит LaBoule и посетителей форумов "Геройского Уголка" за помощь, оказанную в процессе подготовки данного материала.



НОМЕР
29

Тактические загадки под Новый Год

Я Дед Мороз — я тактику люблю. Вы тоже? Ну, что ж, подходите, подходите — нам есть, о чем потолковать... Не любите? Вам в "Скринтурс" путь... Ну, все собрались? Тогда послушайте мой сказ. Условия такие: есть семь загадок и ни одной без подсказок. А подсказки четыре, но все они чудные. Кроме одной — той, кто семь раз найдет, какой, и пройдет отбор. А отбор пройти — шанс приз найти. Среди других пяти счастливыхчиков, конечно... Готовы?

Загадка первая

Их шестеро было — смелых, умелых. Нацисты их боялись, но сопротивлялись. И в снег, и в стужу, и в гололед они кололи танки словно лед. Но как их звали?

- A. Desperados 1942
- B. SS Paranormal Division (Wolfenstein)
- B. Brotherhood of Steel
- Г. Commandos: Hinter Feindlichen Linien

Загадка вторая

Несется "Коммер" по дороге, в выси "Апач" висит, уже спецгруппа на подходе, и танки в городе стоят... И, значит, будет скоро...

- A. Drunken Soldiers
- B. Operation Flashpoint
- B. Conflict: Desert Storm
- Г. Covert Ops

Загадка третья

Над поверхностью Зенит летели чуждые корабли с отвратными прищельцами внутри, но на перехват им люди высыпали команду под знаком...

- A. П
- B. О
- B. X
- Г. Y

Загадка четвертая

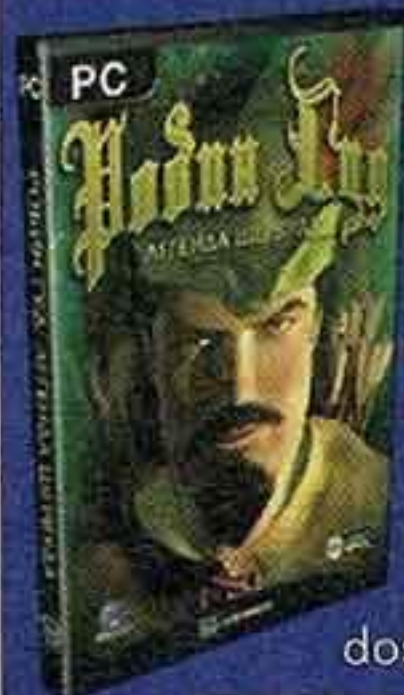
Один уж год минул, как прошли в последний раз радиоактивные осадки. Fallout Tactics был далек от прародителя своего Fallout, но рассказать историю он смог про...

- A. Чип от самогонного аппарата
- B. Празднование последнего Нового Года в Vault 13
- B. Первое хранилище с компьютером внутри
- Г. Чумовую дурь GECKO, что делает мир краше

Загадка пятая

Их было много, тех наемников, профессии

НОВОГОДНИЙ МЕШОК



А в мешке у нас великолепная тактическая стратегия "Робин Гуд. Легенда Шервуда", в девичестве Robin Hood. Legend of Sherwood. Как точно подметил Матвей Кумби в своем обзоре — первая в мире "настоящая тактическая стратегия", не заканчивающаяся на "dos". Одни из вас устроят кровавые побоища, другие — осторожно снимут охрану, а третьи — начертят план действий, продумают каждый свой шаг и сделают все в одиночку. Да, в "Робин Гуде" можно действовать как угодно. Нравится? Отгадайте семь загадок, и DVD-бокс с русской версией игры от компании "Новый Диск" вполне может оказаться в ваших руках. Дерзайте!

оналов дела своего, — 40, 60, а может и все 100 — кто помнит... И все такие разные — подвижные и ловкие, меткие и смелые, знакомые с медициной и со взрывчаткой, опытные и еще зеленые... Но где?

- A. I.G.R.O.M.A.N.I.A.
- B. A.I.M.
- B. Rainbow Six
- Г. H.A.R.M.

Предпоследняя загадка

А если совсем в глубину веков смотреть, то вспомнить можно хит от братьев Голлопов... И хит тот столь знатный, что ремейку нынче быть... Нет, и то вовсе не X-Com — он после у них был. Хотя, не скрою — они похожи... И там, и там отряд был смельчаков, а балом правили Чужие...

- A. Laser Squad
- B. Rebel Assault
- B. Jagged Alliance
- Г. Rebelstar Raiders

Загадка седьмая и последняя

Робин Гуд — он грабил олигархов и клал на патриархов... И виной тому был предок...

- A. Commandos 2: Men Of Courage
- B. Terminator
- B. Desperados: Wanted Dead or Alive
- Г. Rock — The Scorpion King

Условия выполнения теста

Ответы присылайте на test@igromania.ru либо на адрес редакции. Прочие подробности смотрите в разделе "Участие в конкурсах".

Подготовил Добрый Мальчик (Evil_Maniac@igromania.ru). Под редакцией Геймера (gamer.sobaka.igromania.ru).

НОМЕР

01 СКРИНТУРС-Январь

Новый год наступил. Обожая и в то же время ненавидя зима окончательно закрепила свои права на отмороживание нации. О чем обычно думают зимой? Правильно — о тепле. Ибо там — тепло, сухо и комфортно... А играть зимой в игры, где зеленеет травка и светит ярко солнышко — и вовсе противно! Поэтому предлагаем вам авантюру: вы отгадываете 9 игровых картинок, что находится на нашем компакт-диске, а мы вручим вам



счастливым игрокам игру с приятными зимнему глазу арктическими пейзажами и леденящими кровь скоростями — "Шторм: Солдаты неба" от отечественной компании "Бука". Вам предстоит стать инструктором и повести в бой против орд великанцев целую кучу новобранцев... Хех, как складно это вышло... Ну, идет? Тогда двигатели на полную мощность, а курс — на дощечку нашего компакта "Мозговой шторм" и далее "Скринтурс"! Оригинальный

DVD-бокс с пухлым руководством и местом под оригинальный диск "Шторма" ждет вас!

Свои соображения по поводу содержания картинок предлагаем слать на наш незамерзающий вечноэлектронный ящик screen-turs@igromania.ru, либо на почтовый адрес редакции. Остались вопросы? Интересуют подробности? Бегом в раздел "Участие в конкурсах"!

Составитель "Скринтурса":
Добрый Мальчик
(Evil_Maniac@igromania.ru)

КОНКУРС "ВИЗИОНЕР"

Третий информационный выпуск

Продолжаем держать вас в курсе событий вокруг конкурса "Визионер", организуемого для независимых разработчиков в рамках московской специализированной выставки мультимедиа-технологий "Медiateка". Как и было объявлено ранее, посмотреть все финальные работы можно будет на совмещенном стенде "Игромания-Визионер".

Церемония награждения состоится 22 марта 2003 г., причем в этот день вход на выставку будет бесплатным. За лучший игровой проект журнал "Игромания" предоставит приз — современный игровой компьютер! Победитель получит его от нас лично, сразу после объявления результатов конкурса. Что именно этот компьютер собой представ-

ляет — вы также узнаете из ближайших номеров.

В дальнейшем мы продолжим знакомить вас со всеми перипетиями "Визионера" и непременно расскажем о всех прочих призах, которые достанутся финалистам. Пока же более подробную информацию можно получить на сайте www.mediateka.ru.

Редакция журнала "Игромания"



ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ ЗА №11/2002



Скринтурс №11. Ноябрь

В этом Скринтурсе участвовало несколько хитовых игр, пара среднестатистических подделок и одна локализация. Кто угадал — тот молодец. И таких молодцов среди ответивших было не в пример больше, чем месяц назад. Нам наконец-то было из кого выбирать! И выбор происходил, конечно же, в случайном порядке.

Большинство, как ни странно, отвечало правильно. Срезались преимущественно на последнем вопросе, обзвывая "Вторую корону" "Войной и миром", что, конечно же, в корне неверно.

Правильные ответы

1. Colin McRae Rally 2
 2. James Bond 007: Nightfire
 3. Duke Nukem Forever
 4. Prisoner of War
 5. No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way
 6. Hitman 2: Silent Assassin
 7. The Thing
 8. Soldier of Fortune 2: Double Helix
 9. Вторая Корона (Knights & Merchants: The Peasants Rebellion)
- А вот и победители, заслуженно получающие по коробке с игрой "Недетские гонки" (благодарности отсылать компании "1С").

Победители

1. Игорь Аксенов (axel1986@hotmail.ru, Челябинск)
2. В.В. Зиновьев (Московская область, Протвино)
3. Егор Фаизов aka likVIDatOR (egoryan@surgut.ru, Сургут)
4. Андрей aka Android Беньков (android1@yandex.ru)
5. N][K3R (nik3r2003@mail.ru, Омск)

Тест №27. Киберпанк

Вживляемые под кожу чипы, власть предрежающие мегакорпорации, доступ в Сеть через каждые два шага, футуристичное оружие, нейроматия, мощный искусственный интеллект, злобный компьютер — ух, сколько всего в киберпанке может быть! А победителей по этой теме может быть всего пять (хотя правильных ответов в этот раз было достаточно много). С чем их всех и поздравляю.

Правильные ответы

1. Б, 2. В, 3. Б, 4. А, 5. Г, 6. Г, 7. Г/В

Победители

1. Алекс Гришин (scream2002@bk.ru)
2. Тигран Оганесов (dread-tigris@mtu-net.ru)
3. Diz'a'torr (dizzy@e-nk.ru)
4. Игорь Руднев (Красноярск)
5. Сергей Пустовойтов aka Void (noface_chaoslord@mail.ru)

Первый русский киберпанк — "Код Доступа: РАЙ" — достается всем вышеперечисленным гражданам нашей большой Мегасети под скромным названием "Игромания". Незримый AI — компания "Бука".

P.S. Интересно, какими окажутся результаты по декабрьскому Тесту, который в предыдущем номере? Давно мы не видели такого наплыва ваших ответов...

Над подведением итогов работали: **Святослав Торик** и **Геймер**. Разбор и сортировка пришедших ответов на конкурсы: **Денис Давыдов** и **Святослав Торик**. Осуществление выдачи призов: **Петр Давыдов** (pdavydov@igromania.ru). Призы на конкурсы предоставлены компаниями "Бука", "1С" и журналом "Игромания".



УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ



Для участия в конкурсах "Мании" вам требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail писем. Далее подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть соответствующим образом для каждого конкурса. Например, Тест выглядит так: 1-А, 2-Г, 3-В. Скринтурс: 1 — Приключения Крокодила Данди. 2 — Russian Davydyoff's Gambit.

2. На конверте письма или в теме послания **ОБЯЗАТЕЛЬНО ПИШИТЕ НАЗВАНИЕ И НОМЕР КОНКУРСА**, в котором вы участвуете. Если вы шлете ответы на несколько конкурсов, то присылайте ответы разными письмами на соответствующие электронные ящики. То же касается и бумажных писем. Не экономьте на конвертах, иначе вы можете сэкономить себе победу в конкурсе.

3. Присылать письма с ответами можно как по почтовому адресу редакции, так и по элект-

ронной почте. Адрес редакции: 111524, Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, стр. 7, "Игромания". Электронная почта:

TEST@IGROMANIA.RU для Теста,
SCREENTURS@IGROMANIA.RU для Скринтурса.

ВНИМАНИЕ! Мы не принимаем электронные письма с домена @hacker.ru по той простой причине, что туда не отсылаются письма.

4. Ответы и победители афишируются ровно через номер. То есть если конкурс опубликован в "Игромании" №01, ответы на конкурс с девяностопроцентной вероятностью будут в "Игромании" №03.

5. Исходя из пункта 4, ответы принимаются в течение того месяца, которому журнал "принадлежит". То есть ответы на январские конкурсы будут приниматься начиная с появления журнала в продаже и минимум до 28.02.2003. Точный срок мы не ставим, так как всегда принимаем ответы

до последнего момента, пока не беремся за окончательное подведение итогов по конкурсу.

6. Для конкурсов "Тест" и "Скринтурс": пять победителей случайным образом выбираются из первых двадцати-тридцати писем с правильными ответами.

7. Если вы живете в Москве или ближнем Подмоскovie (Подольск, Королев, Пушкино, Сергиев Посад и так далее), то вам предстоит романтическое путешествие в редакцию за честно выигранным призом. Всем остальным, т.е. не москвичам, призы высылаются по указанным на конвертах адресам. Если вы не получили свою награду в срок, свяжитесь с нами (по телефону или по электронке pdavydov@igromania.ru) — возможно, произошел катаклизм и мы утратили ваш адрес, или вы его неточно указали.

С уважением, редакция "Мании"

Подписка на 1-е полугодие 2003 года во всех отделениях связи России и СНГ



1. В "Объединенном каталоге: Пресса России" и каталогах стран СНГ. Подписной индекс на журнал "Игромания" 45498.

Экспедиционное производство ООО "Агентство "Книга-Сервис" (ул. Кржижановского, д. 14, корп. 1, Москва, Россия, 117168, тел: 129-29-09, факс: 129-01-54).



2. В каталоге "Газеты. Журналы" агентства "Роспечать". Подписной индекс на журнал "Игромания" 80288 и на журнал с диском ("Игромания" + CD) — 80289. (Карточная система экспедиционного).

Всегда в розничной продаже книги, новые и предыдущие номера "Игромании"

- м. Багратионовская, «Горбушкин двор» (2-й этаж), В2 119-122. Ежедневно с 10⁰⁰ до 20⁰⁰.
- м. Проспект Мира, на книжной ярмарке в спорткомплексе «Олимпийский», подъезд 4, место 354.

Рассылка наложенным платежом

Рассылка наложенным платежом осуществляется только по России. Оплата журналов и книг производится при получении бандероли на почте. Заказ можно оформить на сайте www.igromania.ru в разделе "Онлайновый магазин", либо выслать письмо с заказом обычной почтой по адресу:

111673, г. Москва, а/я №70, "Игромания".

AGE of M MYTHOLOGY



Microsoft
Game Studios
ENSEMBLE
STUDIOS

THE
MAHURA

ИЗДАТЕЛЬСТВО
ИМАХИЛ



ACTIVISION

OPEN

2003 ГЛАЗ ДРАКОНА

The I of the Dragon



pc cdrom



В те времена, когда человечество еще только-только вышло из колыбели, за ним нужен был глаз да глаз... Кто наблюдает за нами с небес? Бог? Дьявол? Высшая сила? Нет... Это око последнего Дракона! Только он сможет спасти земли людей от нашествия коварных врагов. "Глаз Дракона" - уникальная игра, чудесная смесь фэнтезийного экшена и РПГ, созданная российскими разработчиками. Знаете, чем вам предстоит заниматься? Никогда не поверите: воспитывать дракона! Единственного оставшегося в живых из целой расы этих прекрасных существ, некогда мирно сосуществовавших вместе с людьми. Выбрав тип своего детища (как известно, драконы бывают огненные, ледяные или кислотные), вы отправляетесь спасать человечество, попутно возвращая юного перепончатокрылого. В то время, как он будет сражаться с врагами, учиться магии и осваивать новые навыки, люди сами потихоньку станут бороться с монстрами, пользуясь всеми преимуществами своего группового интеллекта.



Еще одной отличительной особенностью игры стала трехмерная графика, использующая самые современные технологии. Наличие таких эффектов, как терраморфинг (изменение земной поверхности в реальном времени - вулканы, кратеры от выстрелов и т.п.), землетрясения, реалистичная смена времени суток и многое другое делают вашу жизнь в драконьей шкуре поистине незабываемой!

- Роскошная графика в разрешении до 1600x1200, с потрясающими визуальными эффектами
- Множество спецэффектов: терраморфинг (изменение земной поверхности в реальном времени - вулканы, кратеры от выстрелов и т.п.), землетрясения, реалистичная смена времени суток и многое другое
- Объемный звук с завораживающими музыкальными композициями
- Более 40 видов отвратительных чудовищ
- Десять типов людей: лучники, рыцари, простые крестьяне и т.д.
- Свыше 100 видов объектов: здания, деревья, валуны и пр.
- Более 80 видов визуальных спецэффектов



© 2002 "Akella"
© 2002 "Primal Software"
www.akella.com

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
отзывная продажа: (095)728-2328

Ил-2 ШТУРМОВИК

ЗАБЫТЫЕ СРАЖЕНИЯ

Продолжение легендарного авиасимулятора «Ил-2 Штурмовик»



1C
ФИРМА «1С»

«Ил-2 Штурмовик» — рекордсмен по количеству полученных наград

© ФИРМА «1С» 2002, © 1C:Maddox Games 2002

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
Фирма «1С», ул. Селезневская, 21;
ул. Маршала Бирюзова, влад. 17, «А2000»;
4-й Ростовский пер., д. 2/1, стр. 2, «Портал-2000»;
Зеленоград, корп. 1106Е;
Смоленская, 24-а;
Б.Ордынка, 19, стр. 2;
«Горбушкин двор» место С2-261,262;
Кутузовский пр-кт, д. 4/2, «Вобис на Кутузовском»;
Яцевская ул., д. 34, «Вобис на Молодежной»;
Первомайская ул., д. 28, «Вобис на Первомайской»;
Кировоградская ул., д. 15, ТЦ «Электронный рай»;
пав. 1Д15, «Вобис на Пражской»;
Компьютерный выставочный центр «Савеловский»;
пав. D21, «Вобис на Савеловском»;
Сретенка ул., д. 26/2/1, Давэ переулок,
«Вобис на Сретенке»;
Трифоновская ул., д. 56, «Вобис на
Трифоновской»;
Марксистская, 9;
Бол. Якиманка, 26, «Дом игрушки»;
Русаковская ул. 27, «Дом книги в Сокольниках»;
3-ий Добрынинский пер., 3/5, кор. 1;
Ленинский проспект д. 62/1, «Кинолюбитель»;
Воробьевы горы, МГУ НИИЯФ, к. Высоких
энергий;
Новая Басманная, 31, стр. 1,
Савеловский ВКЦ В27;
Ивана Франко, 38, кор. 1;
Тверская, 25/8;
Полная д. 26, «Молодая Гвардия»;
Тверская, д. 8, стр. 1, «Торговый Дом Книги
Москва»;
ул. Первомайская, д. 81, «Мульти»;
ул. Большая Семеновская, д. 28, «Мульти»;
ул. Кировоградская, стр. 14, здание «Глобал Сити»
2 эт., «Мульти»;
Лоблинская, д. 171, «Мульти»;
Коровинское шоссе, д. 20, стр. 1, «Книжный
магазин Ангелика»;
Нагорный бульвар, д. 4 корп. 1, магазин «Мысль»;
«Университет», 2-й этаж;
Ул. Верхняя Первомайская, д. 71, «Премьер
Дивижн»;
Торговый Дом «Басманный дворик», «Премьер
Дивижн»;
ул. Профсоюзная, д. 19, пав. 5, «Премьер
Дивижн»;
ул. Профсоюзная, д. 21/51, «Премьер Дивижн»;
Исаковского, 33/1;

Олимпийский проспект, 16, «Виртуальный клуб»;
Мясницкая ул. д. 17;
Марксистская, д. 3 (Торговый Центр Планета);
Савеловский ВКЦ В13;
Компьютерный центр «Буденовский» пав. д. 14,
В21;
Осенний б-р, 7, кор. 2;
Земляной Вал д. 2/50, «Столица»;
ул. Старокачаловская, д. 16, «Перекресток»;
Ленинский проспект, 89,
Зеленоград, кор. 430, стр. 1
Альметьевск
ул. Ленина, 25
Армзавир
ул. Мира, 47
Астрахань
ул. Савушкина, 43, оф. 221;
ул. Савушкина, 51;
ул. Савушкина, 46 «Детский мир»;
ул. Кирова, 7, «ЦУМ»
Барнаул
ул. Деловая, 7;
ул. Ким, 16
Брянск
пр-т Ленина, 31
Великий Новгород
Григоровское шоссе, 14А, 4 этаж, «НПС»;
Б.-Московская 37/9 «Диалог», 1-й этаж;
Универмаг «Русь», 1-й этаж;
«КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ»
ул. Фонтанная, 6;
Океанский пр-т, 140, маг. «Академкнига»
Вильнюс
ул. Альгирдо, 10 «AKELOTE ir KO»
Владивосток
ул. Светланская, 89, «ПИОНЕР»;
пр. Сто лет Владивостоку, 28 «Б», магазин
«КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ»
ул. Фонтанная, 6;
Океанский пр-т, 140, маг. «Академкнига»
Владимир
ул. Дворянская, 11;
ул. Дворянская, 10;
ул. Б.Московская, 36
Волгоград
ул. 39-я Гвардейская;
ул. Кануникова, 6
Вологда
Ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж»

Воронеж
Ленинский пр-т, д. 160, оф. 424
Геленджик
ул. Полевая, 33, «На Полевой»
Горно-Алтайск
Пр.Коммунистический, 83
Дзержинск
ул. Ленина, 48
Донецк
ул. Артема, 27, офис 310
Екатеринбург
ул. Вайнера, 15-2
Железнодорожный
рынок, контейнер 71;
Иваново
пр. Ленина, 5;
пр. Ф.Энгельса, 10, м-н «Союз»;
ул. К.Маркса, 42/62, м-н «Орбита»
Ижевск
ул. М. Горького, 79
Истра
ул. Ленина, 23
Йошкар-Ола
ул. Зарубина, 35
Казань
ул. Баумана, 68;
Сибирский тракт, 20
Калининград
пл. Победы, 4, торговая сеть «Монитор»
Калуга
ул. Кирова, 7/47;
ул. Ленина, 61
Кемерово
ул. Тухачевского, 22 «а»-102
Киев
ул. Терещенковская, 13;
ул. О.Телиги, 8
Киров
ул. Московская, 12
Кострома
Красные ряды, 5 «Детский мир»
Красногорск
станция Павшино
Краснодар
ул. Старокубанская, 118, оф. 212, «Софт»;
ул. Красная, 43, «Дом книги»;
пр-т Чекистов, 17/4

Красноярск
ул. Урицкого, 61, «ОфисЦентр»
Лангепас
ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»
Липецк
ул. Первомайская, д. 78;
ул. Космонавтов, 28;
Пр. Победы, 21-а, «Электрон»
п. Лучегорск, Приморский край
4 мкр., «Адонис»
Лысьва
ул. Смышляева, 4
Минск
ул. Я. Коласа, 1
Нефтекамск
ул. Ленина, 15
Нефтеюганск
«Росси», мкр. 2, д. 23
Нижегород
ул. Кузнецова, 17П
Н.Новгород
ул. Большая Покровская, 66;
ул. Большая Покровская, 74;
ул. Маслякова, д. 5, оф. 7;
ул. Гордеевская, 97;
ул. Карла Маркса, 32;
ул. Маслякова, 5, компьютерный салон «Все для
бухгалтера»;
ул. Карла Маркса, 32, компьютерный клуб
«Гладиатор»
Новороссийск
ул. Советов, 68/36;
ул. Энгельса-66
Новосибирск
Красный пр-т, 157/1;
ул. Фабричная, 4, оф. 311;
ул. Ленина, 10, универсам «Пассаж»;
Академгородок, ТЦ 2 этаж;
ул. Ватулина, 27
Новосибирск
ул. Киевская, 8, маг. «Мегабайт»;
УТДС-121
Октябрьский
пр. Ленина, 26
Омск
ул. Красный Путь, 9
Оренбург
ул. Володарского, 20

Пенза
ул. Коммунистическая, 28
Пермь
ул. Большевикская, 96, салон «West Ural»;
ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»;
Комсомольский пр-т, 72, маг. «Феникс»;
ул. Луначарского, 58
Петропавловск-Камчатский
м/рынок «Спутник», 8 км
Псков
ул. Металлистов, 13
Пушкино
Московский пр-т, 5
Реутов
ул. Южная, 10
Рига
ул. Дзержинский, 14, оф. 502 «ANDI»;
ул. Бривибас 39, т/д «B39», SIA «636»;
ул. Кр. Барона 25, SIA «636»;
ул. Кр. Валдемарса, 73;
ул. Маскавас 357, т/д «DOLE», SIA «636»
Ростов-на-Дону
ул. Лермонтовская, 197, салон «Лавка Гэндальфа»
Самара
ул. Минуринская, 15, ТТЦ «АкваРИУМ», секция «АПС»
2 эт.;
ТЦ «Континент» ул. Дачная, 2
С.-Петербург
Литовский пр-т, 1, оф. 304;
ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-Телеком»;
Нарвская пл., 3, маг. «Алекс»;
Невский пр-т, 28, «СПБ Дом Книги»;
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж;
Измайловский пр., 2, маг. «Микробит»;
Каменноостровский пр., 10/3, компьютерный
супермаркет «АКОД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Стачек, 77, «Компьютерный Мир»;
Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»;
Левашовский пр., 12;
Литовский, 73;
Литовский пр-т, 72, «РентКом»
Тамбов
ул. Советская, 148/45;
ул. Советская, д. 1/4;
ул. Минуринская, 1496
Тверь
Универмаг «Тверь», 1 этаж

Тюмень
ул. Мельничайте, 72/1 маг. «Смак»;
ул. Минская, 96;
ул. Республики, 62
Ульяновск
ул. Советская, 19, к. 201
Усть-Каменогорск
ул. Кирова, 47
Хабаровск
торговый комплекс «Кристалл»
Череповец
ул. Тимохина, 7, ТЦ «Фортуна»
2 этаж, пав. №5;
ул. М.Горького, 32;
ул. Ленина, 80, офис 6
Шатура
ул. Школьная, 15
Щелково
1-ый Советский пер. 2
Электросталь
пр. Ленина, КЦ «Октябрь»;
Фрязовское ш., 50;
Юбилейный
ул. Тихомирова, 1
Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита»
Якутск
ул. Аммосова, 18, маг. «Альбион»;
ул. Дзержинского, 18, маг. «Интеграл»;
ул. Орденинградцев, 20, маг. «Матрица»;
пр. Ленина, 52, маг. «Миллениум»
Ярославль
ул. Кирова, 11
Интернет-магазины
www.ozon.ru
www.bolero.ru

а также в фирменных магазинах Москвы:

Партия: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т, 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя
Масловка, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Солянка, 1; «Электроника» ул. Рохотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11
М-Видео: ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп. 2; ул. Маросейка, 6/8, с. 1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измайловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;
Электронический Мир: ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9, Новокозинская ул., 36
Юнивер Компани: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислительная техника»
Формоза: ул. Генерала Белова, 4; ул. Шаболовка, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп. 1. Авиамоторная, дом 57
Белый Ветер: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 8/1, ГУМ; Бол. Черкизовская д. 1; Измайловский вал д. 3
Союз: ул. Старый Арбат, д. 6/2; м-н «Норис» Ленинградский пр-кт, д. 33А; ТД «РАМСТОР» Ярцевская ул., д. 19; пр-т Мира, д. 116; ЦУМ, магазин «всеСОЮЗный»; ул. Петровка, д. 2, 6 этаж, Щереметьевская ул., д. 60А;
ул. Мясницкая, м-н «Библио-Глобус»; Волгоградский пр., д. 133.